Рпг длиною в жизнь

Дмитрий Иванович Синица

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Аннотация:

Первая книга в черновом варианте ЗАКОНЧЕНА!!! *Благодарю всех, кто помог в ее написании. Буду благодарен за помощь в поисках ошибок и вычитке текста. Основанно на мире Барлионы Василия Маханенко.*

- Дмитрий Иванович Синица
  - ГЛАВА 1 'Титан'
  - ГЛАВА 2 'Желаем приятной игры'
  - ГЛАВА 3 'Медведи, квесты и вендетта'
  - ГЛАВА 4 'Осколки прошлого'
  - ГЛАВА 5 'Скелеты и ловушки. Часть 1'
  - ГЛАВА 6 'Скелеты и ловушки. Часть 2'
  - ГЛАВА 7 'Первое Убийство'.
  - ГЛАВА 8 'Посвящение'.
  - ГЛАВА 9 'Люди, звери, НПС'.
  - ГЛАВА 10. Славный город Скайфол.
  - ГЛАВА 11. 'Агент'
  - ГЛАВА 12. Ave, Caesar, morituri te salutant!
  - ГЛАВА 13 'Топы, тролли, утюги'.
  - Глава 14 'Шпионские игры'
  - Глава 15. 'Непреложный обет'
  - ГЛАВА 16 'Морские медленные волны'.
  - ГЛАВА 17 'Сирены'.
  - ГЛАВА 18 'Картос'.
- notes
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5
  - 6
  - 7
  - 8
  - 9
  - 10
  - 11
  - 12
  - 13
  - 14
  - 15

- ○ 16
- ○ 17
- ○ 18
- ○ 19
- ○ 20
- ○ 21
- ○ 22
- ○ 23
- ○ 24
- ○ 25
- ○ 26
- ○ 27
- ○ 28
- ○ 29
- ○ 30
- ○ 31

Дмитрий Иванович Синица
Рпг длиною в жизнь

ГЛАВА 1 'Титан'

'— Доктор, пульс нитевидный и падает…

— Дмитрий, вы слышите меня? Если слышите, попробуйте пошевелить пальцами, или открыть веки…

— Доктор, приборы фиксируют активность мозга — он слышит вас.

— Ну, для человека провалявшегося год в коме это уже неплохо…'

Дверь в мою палату открылась, и на ее пороге застыл незнакомый человек. Почему незнакомый? Да потому что меня посещают обычно только мой лечащий врач Иван Палыч, когда совершает обход, и медсестры Валя и Катя, когда меняют белье подо мной на более свежее.

— Кхе-хе — знакомое кхеканье, я думал, что уже никогда не увижу этого человека, хоть и знал, что он выжил в тот день. Интересно, чего это он пришел Сам, обычно сопливые сцены и разговоры он предпочитал избегать, поэтому и не любил разного рода благотворительные акции, где всенепременно нужно было сюсюкаться с кем-то.

— Сергей Петрович, что ж вы застыли в дверях-то? Проходите, а то неудобно даже, что я лежу, а вы стоите. Тут возле меня где-то стул должен стоять, у него еще левая задняя ножка короче остальных. Вы присаживайтесь.

— Кхе-хе, действительно короче, — мой гость явно был 'не в своей тарелке', но зачем-то пришел.

— Как на работе дела? Юго-восточный сектор все такой же проблемный, или Мишицу все-таки смог там наладить работу на уровне.

— Нет, Дмитрий, Мишицу не потянул, но порядка там стало все же побольше чем при Цынь Ю Хо, — вопрос про работу всегда срабатывал, приводил моего бывшего шефа в рабочее состояние.

— Я пришел для того, что бы решить как нам с тобой дальше быть — тут пожалуй надо сделать небольшое отступление и дать разъяснения 'кто я такой, кто мой шеф и что я делаю на больничной койке'.

Позвольте представиться, Большаков Дмитрий Михайлович — майор военных сил Объединенной Земли. Последнее место службы и работы — государственная корпорация 'Мир Барлионы', должность — помощник-референт генерального директора Иванова Сергея Петровича. Как я попал на должность помощника

к самому генеральному, будучи военным? О, все очень просто, должность Иванова соответствует замминистра Объединенного Правительства, и, соответственно, ему полагается охрана. Однажды, когда я летел с ним на конференцию, шеф предложил сыграть с ним в шахматы. Личные контакты с подопечными в моей конторе не приветствовались, но и сидеть как истукан и пялиться в иллюминатор 6 часов полета, тоже не большое удовольствие. В общем, я выиграл пять раз…из семи, а через неделю меня вызвал директор конторы и сообщил, что моя тушка поступает в полное распоряжение гендиректора 'МБ'.

За пять лет, что я был помощником-референтом шефа, друзей не приобрел, но и врагов особо не нажил, как, впрочем, и семью. Рано потеряв родителей, я все время рассчитывал только на себя. Работал по 16–18 часов в сутки, частенько спал на работе, благо через год работы Петрович сначала разрешил пользоваться своей комнатой релаксации, а потом и вовсе выделил мне под жилье один кабинет. А что удобно — приезжаешь на работу, а там уже выборка прессы сделана, свежая аналитика готова. Удобства? А зачем человеку привыкшему жить в спартанской обстановке они нужны? Девочек водить, телевизор смотреть, или в Барлиону играть? Для первого хорошо подходили отели. В офисе, занимающем три с половиной тысячи квадратных метров, был не один телевизор. А вот на счет третьего…в Барлиону я не играл. Вообще. Что не мешало мне работать на человека, который возглавлял флагман игровой индустрии планеты.

Но, как и все в этой жизни, моя работа закончилась в одночасье. Примерно полтора года назад мы с Петровичем были на открытии нового здания офиса 'МБ' в Бразилии. Все было как обычно: пресса, разрезание ленточки, банкет, и жидкая толпа демонстрантов с плакатами и под присмотром Сил Правопорядка Земли[1] на почтительном отдалении от входа. Вечером того дня, на приеме у губернатора я уже договорился с сеньоритой Эсмеральдой Марией Ангелиной Розалиндой Хуанитой и Вальдес де Суарес посмотреть чем отличается ночное небо Севера от Юга, но тут по коммуникатору со мной связался директор Южно-Африканского сектора и попросил связать с Петровичем.

Иванова я нашел у столика с закусками, где он о чем-то говорил с шефом местного отделения 'МБ' и губернатором Южноамериканского сектора. Как я заметил террориста уже сам точно не помню, наверное, свое дело сделали тренировки, полученные по прежнему месту работы, но факт в том, что когда зазвучали выстрелы, Иванова на линии огня не было, а был я. Как итог — раздробленный позвоночник, перекуроченные внутренности, касательное ранение головы и кома, в которой я

провалялся почти год. Потом еще полгода разного рода операций, процедур и, как итог, я остался никому ненужным парализованным полуовощем.

— … как нам с тобой дальше быть. С момента твоей вынужденной отставки я взял на работу пять референтов, но они все равно не справляются. Блин, да я рекомендовал тебя на директора европейского направления, хотел познакомить тебя со своей старшей внучкой Алиной, а тут вон как вышло, — и почти без перехода, — Что говорят врачи о твоих шансах на выздоровление?

— В ближайшие десять лет мне ничего не светит. Как говорят местные эскулапы 'технологии полного восстановления нейронных связей находятся на недостаточном уровне развития'. Да вы и сами все прекрасно знаете, Сергей Петрович. Я так понимаю, вы пришли из-за того, что не знаете, что со мной делать? С одной стороны, я спас вам жизнь и был неплохим работником. С другой — я носитель конфиденциальной информации, которая и через десяток лет будет иметь актуальность. Сюда вы пришли с целью определиться, как же вам поступить. Так что вы решили, каков вердикт?

— Да, Дмитрий, ты неплохо меня изучил, это тоже причина. — Иванов замолчал. Черт! Как же трудно разговаривать с человеком и не иметь возможности взглянуть ему в глаза! Проклятый паралич.

— Значит так. Корпорация берет на себя все расходы по твоему содержанию до момента твоего выздоровления или смерти. Тебя поместят в капсулу Игры. Будучи в Барлионе, к тебе будут прикреплены особые имитаторы, которые будут отслеживать твои контакты и передаваемую информацию. В игре ты сможешь относительно нормально существовать и сохранять рассудок. По твоему желанию тебе будут предоставлены любые льготы, игровые вещи прочее. Великий Гейтс! Дима, я все же надеюсь, что ты выкарабкаешься.

— Я согласен, — если честно, то я думал что меня все же хлопнут, вариант с Барлионой я особо не рассматривал, потому что, как говорил ранее, раньше в нее не играл. — Сергей Петрович, спасибо вам.

— Ничего, я на твоей свадьбе еще потанцую, — он приблизил свое лицо к моему так, что я смог его впервые, за время нашего разговора, увидеть. — В конце концов, у меня есть и младшие внучки…

Последующие две недели я впичкивал в себя, с помощью нейрошлема, всю информацию из свободного доступа, до которой дотягивался. Петрович предоставил мне карт-бланш на

привлечение ресурсов корпорации для своих поисков, но в основном я ими не пользовался. Я должен был знать как можно больше о мире, в котором собираюсь жить. Расы, классы, скилы, мобы, рейды, кланы… Чем больше я читал, тем больше понимал что мне это не интересно. Какой интерес раскачивать эльфийского лучника, если гайдов по нему уже тьма и еще больше. Заниматься извратом, и создавать какого-нибудь нежизнеспособного персонажа мне было не интересно, а идти проторенными дорожками не хотелось.

Обратился со своей проблемой к Факиру. Факир это ник. В миру — Игорь Самохвалов, должность — замначальника отдела новых разработок игровой части европейского кластера 'МБ' и по совместительству один из моих немногочисленных друзей. Так вот, он по секрету показал мне модели новых рас и классов Темной Империи. Игроки все-таки достали корпорацию, или, что вероятнее всего, начали падать доходы. Ничего личного, бизнес есть бизнес. Откровенно говоря, меня не впечатлило. Может сработал психологический стереотип, как ни как я все время работал на 'хороших' в моем представлении, а темные они все же 'зло'.

— Блин, Дима, ты задолбал уже! Когда войдешь в игру, твоим именем станет 'Хочусамнезнаючего Изобразимнечудо'.

— Да пойми ты, Игорек, мне в капсуле жить теперь незнамо сколько лет. Вот я и хочу чего-нибудь этакого, но не такого как у всех. Поначалу мне приглянулся класс Шамана, принялся читать про него, как итог нарыл про него в свободном доступе очень мало инфы — значит класс интересный. Лезть в корпоративную базу не хочу — весь интерес пропадет.

— Ну-ка давай дальше, возле меня какая-то мысль витает. Говори-говори, счас схвачу ее.

— Насколько я понял, Шаман это скорее мировоззрение, Путь Сердца и интуиции. А мне все же ближе путь разума, логики.

— Ну, так брал бы себе гнома!

— Опять двадцать пять. Мне хочется, что бы моя аватара была уникальной, пускай не единственной, но уж точно не массовой. Факир, ты сам играешь?

— Ты что совсем тронулся? — Игорек смотрел на меня как на ламугу-чайника, который полез ломать центральный сервак 'МБ', то есть на абсолютного идиота. Потом видимо вспомнил, что я не играл, и снизошел до объяснений. — А кто, по-твоему, альфа и бета тестеры всех нововведений?! Сотрудники корпорации! У нас если что есть отдельный мультисерв… А, что толку объяснять. Невежда! Как ты вообще справлялся со своими обязанностями, ума не приложу.

— Корпорация это не только Игра, есть еще финансы, согласования, медицина, и много всего о чем знать ты совершенно не хочешь. Да не кипятись ты так, Факир, думай лучше. Иди водички холодненькой попей, приведи серое вещество в порядок.

— Холодненькой говоришь, — лицо Игорька приняло задумчивое выражение. В моменты он становился полностью отрешенным, ничего не видел и не слышал, а потому лучше было не трогать гения. — Все, Диман, я знаю как разрулить твой вопрос, но мне нужно кое-что уточнить. Вариант может не прокатить, так что ты на всякий случай выбирай лучше. Колесики умений посмотри. Я тебе свой ноут резервный оставляю, если что командуй голосом. Я его уже настроил. Изображение будет выводиться на панель, что над твоей головой. Не скучай, я побежал.

Во время ползания по сети обнаружил интересную новость: какой-то хакер взломал сеть городской канализации и загадил весь город. Мужик пришел в СПЗ сам и сдался, после того как увидел что сотворил. Бедняга, судя по истерии в сети и прессе, запрут парня лет на пять, да еще и убытки покрыть заставят. Хотя, на месте корпорации, я бы обратил внимание на этого самородка — 'убийцу коллекторов' и взял бы в команду, но теперь это не моя головная боль.

Еще через неделю я понял, что не придумал ничего лучшего, чем запустить рандомайзер и положиться на волю случая. Запустил, посмотрел результат — матюгался долго. Раса: огр, класс — разбойник! основная специальность — карманник!! Попробовал еще раз — оказалось, что ругаться я могу как моряк дальнего плавания. Раса: гоблин, класс — воин, основная специальность — артефактор. От безысходности попробовал в третий раз. Раса…тролль, класс — воин, специальность — художник. Полный писец. Получите и распишитесь, а что я хотел от бедной проги? Необычные раса, специальность и класс. Вот она и выдала мне, хм, необычное. Изврат. Мой бедный мозг спасло появление юриста 'МБ' и Игоря.

Кроме стандартных пунктов о неразглашении и прочая, прочая были довольно необычные. Согласно договора, я становился обладателем уникальной расы и класса. Появление игроков такого же типа могло быть осуществлено только в случае моей смерти, или моего выздоровления. Все мои вопросы и замечания по данному поводу Факир отмел как несущественные.

— Не парься, Диман, все будет зеер гут. Поверь, ЭТОТ перс тебе понравиться. Не сразу, правда, наверное, когда-нибудь… Но уж то, что он уникален и играбелен — за это зуб даю! Блин, да

под него спец имитаторы выделяются, куча людей с других направлений оторвана для форсированной доработки. Сценаристы, дизайнеры, модельщики и еще прорва народа. Иванов, как услышал мою идею, сразу наложил на исполнение радужный приоритет[2]. С деталями по персу ты, если захочешь сможешь ознакомиться в закрытой части корпоративной базы, индекс Т/16-5345А86. До погрузки в капсулу у тебя еще два дня.

— Я не буду этого делать. За время, что я рыскаю в сети, я понял, что меня раздражало в Игре, и почему не играл раньше. Несмотря на все ее разнообразие, всегда есть готовые, или почти готовые решения проблем — другие игроки, первопроходцы, уже постарались. А мне же хотелось добиться всего самому, или создать видимость этого, так как понимаю, что быть волком-одиночкой, что в реале, что в виртуале не получиться.

— Сволочь ты, Диман. Великий Гейтс! Из-за тебя я проиграл Иванову ящик коньяка. Он прощелкал тебя уже давно, а я с ним поспорил. Блин, отказаться от ПОЛНОЙ инфы по персонажу, ты явно не геймер! — припечатал Факир. Что тут сказать, шеф не зря занимает свою должность, возможно, он не сам 'расколол' меня, а с помощью психологов корпорации, благо возможности позволяют, но Игорьку знать об этом не обязательно.

По моей просьбе в договор был включен пункт о включении фильтров ощущений на пятьдесят процентов в обычном режиме и плавающий режим в моменты пиков. То есть при получении какого-либо запредельного урона я ощущал бы легкую боль, и, наоборот, при радостном и приятном событии весь спектр эмоций и ощущений доступный обычным людям в реале. Поверьте, быть парализованным и не ощущать ничего — не лучшее состояние в жизни.

Так же я попросил, что бы имя персонажа я мог выбрать сам, и чтоб оно, по возможности, было односоставным. Имя в Барлионе условно уникально — на одном пространстве языкового кластера можно было встретить множество «Джеков» и «Леголасов» (Толкиен — жив!), но уникальность обеспечивалась составным словом. Например, 'Иван Грозный' и 'Лолита Страстная', но двух 'Иванов Грозных' в Барлионе не было. Односоставное имя это всегда статус, позерство и мажорство, если хотите, в одном флаконе. Такое имя указывает на то, что игрок играет в Барлиону с первых дней ее запуска, или имеет толстый кошелек. Очень толстый кошелек. Цены на такие имена начинались от пяти тысяч золотых и доходили тридцати миллионов. Так же в сети ходил слух, что какой-то толстосум заплатил сто миллионов за односоставное имя. Я проверил эту сплетню, и оказалось, что врут-с форумчане, сто семьдесят восемь

миллионов заплатил пользователь европейского англоязычного кластера за имя 'Moneyman'.

Основной принцип корпорации и Игры — любое действие должно быть оплаченным. Хочешь обучиться поскорее какому-либо навыку — плати, хочешь что-то получить — плати. Не хочешь каждый раз при смерти терять пятьдесят процентов кровно заработанных денег — иди в Банк и. плати. Банки вообще стали одним из лучших инструментов по выкачке денег.

Если игрок хотел обезопасить свои деньги от ПКшеров, мобов, карманников, то он мог положить их на хранение в Банк, оплатив разовый выпуск карточки, доступ к счету которой не имел никто другой. Комиссия за данную услугу составляла смешные 0,1 % от общей суммы хранения ежемесячно. Основная масса игроков даже не обращала внимание на такую мелочь, а между тем, как говориться 'с миру по нитке — нищему бизнес', и одна тысячная от всего оборота Барлионы — это огромнейшие деньги.

Многие люди вкладывают реальные деньги в развитие своего персонажа. Уникальные вещи, игровые деньги, да и куча других плюшек была возможна только за реальные деньги на черном и открытом рынках. Если кто-то говорит, что всего добился честным игровым путем, то в девяносто девяти процентов случаев это вранье. Конечно, всегда есть упертые люди, которые поставили себе целью всего добиться самим, но таких единицы. Согласен, в ранние онлайн-игры начала двадцать первого века с возможностью создания огромного числа 'мертвых душ', персонажей, которые не играли, а только занимались стационарной торговлей, такой расклад вещей имел право на существование. В Барлионе было иначе.

Во-первых, вход в игру осуществлялся через специальные капсулы, индивидуально настраиваемые для каждого пользователя. Капсулы могли покупаться игроками, или предоставлялись корпорацией с обязательством выплаты определенной суммы путем отчислений из внутриигрового счета в Банке, или, в случае если Игра вам не понравилась, реальными деньгами оплатить единовременно стоимость использованной вами капсулы. Игрок на своей учетной записи мог сделать только одного персонажа, который был в Игре только то время, которое проводит человек в капсуле. Все это лишало возможности заводить себе огромную тучу клонов для существования одного основного персонажа.

Во-вторых, корпорация через Банк, без комиссии, сама продавала игровые деньги за реал. Внутренний рынок контролировался тем, что очень много вещей для комфортной

игры можно было купить по приемлемым ценам у неписей. Да, вы могли самостоятельно делать какие-то вещи, добывать их из мобов, по квестам, но это едва ли окупило затраченные вами время и ресурсы на создание, чем простая покупка у корпорации. Конечно были ограничения для того что бы 'толстые кошельки' не отпугнули простых обывателей своей непомерной крутостью. Ограничение по сумме и частоте покупки игрового золота на одного персонажа, практически не продавались вещи выше 'редкое', кроме пресловутого 'Трилистника' (да и там не все так просто и за игровую валюту) и многие другие меры. Хочешь — пользуйся услугой, не хочешь — твое дело. Полная свобода выбора.

Споры о том, что система хрупкая, что вот если все топ кланы или игроки соберутся, то могут обвалить внутренний рынок, велись в сети и на форумах постоянно. Только вот в корпорации то же не дураки работают. Есть там специальные отделы, которые отслеживают все финансовые тенденции и, поверьте, Систему может обвалить или другая Система, или дефекты самой Системы. Не смотря ни на что корпорация 'Мир Барлионы' живее всех живых и число клиентов с каждым годом увеличивается все больше. Как и прибыли компании, а соответственно и государства.

Недавно проверил личный счет в банке и был приятно удивлен. Оказалось, что все то время, пока я валяюсь в больничке, на счет исправно поступала денежка, как сотруднику на больничном. Итоговый баланс составлял около двенадцати миллионов терро. В принципе, хватит на нормальную жизнь до самой старости. Я и раньше неплохо зарабатывал, а если учесть, что тратил сущие копейки, то, мог позволить себе достаточно большое количество плюшек на старте, или в процессе игры. Стоит отметить, что корпорация очень неплохо платила своим сотрудникам и заботилась об их рабочих местах и досуге. Но и требовала не мало. Конкурс на вакантные места был очень большим. Одно из главных ограничений, которое было прописано в трудовом договоре — согласие на полный контроль и модерацию личной почты, телефонных звонков, переписки, игровых капсул. Причем это касалось не только сотрудников, но и членов их семей. Информация — страшная сила, и корпорация старалась всячески обезопасить себя от ее утечки. Люди ворчали, но соглашались на такие меры — все это окупалось высоким уровнем зарплат.

Так вот, я решал как мне поступить — вливать реальные деньги, или нет. Конечно, добиться всего самому без всякой помощи извне — это очень сильная мотивация. В то же время

очень много людей без зазрения совести донатят и не чувствуют никаких угрызений совести. И с одной стороны это правильно. Человек, отдающий игре 1–3 часа реального времени в день, никогда, даже если у него будут 'золотые' руки, не доберется до вершины в игре без посторонней помощи. Как бы противники вливания реальных денег в игру не кричали «донат это фууу» это есть и будет. Именно потому, что взрослые состоятельные дядьки и деды не потерпят что бы какой-то вьюнош двенадцати лет от роду «нагибал» их и кричал о косорукости. Ведь именно они вкалывают и зарабатывают этому еще ребенку премиум-аккаунты и прочие блага, а так же кормят, поят, одевают. Игры не рассчитаны на детей, нет и на них тоже, но в первую очередь они для возрастной категории 25–45 лет. Именно эта часть людей наиболее экономически самостоятельна и готова платить за удовольствие. На школьных и студенческих завтраках много не заработаешь. Нет, не все больны комплексом «оплаченного супермена», некоторые предпочитают играть без костылей. Особенно если в новых играх их привлекает исследование нового мира, квесты и т. д. — это интереснее с исходным игровым балансом.

Чего ты можешь добиться сам, а не твой донат? В новой игре, да, ты равен другим — что в этом плохого? Так же как в каких-то областях ты уступаешь другим, несмотря ни на какие миллиарды. Если смог преодолеть свою криворукость и подняться — молодец. Не смог пока — терпи совершенно справедливые замечания. Ты не станешь пряморуким оттого, что у тебя будет донаторский шмот. Если ты казуал и хочешь попробовать часик поиграть крутым игроком — да, тогда понятно.

Но здесь другой случай: мне предстояло жить в этом, пускай виртуальном, мире. Многим донаторство просто мешало бы погружению, подлинности и искренности этой жизни в новом мире. А как быть мне? Дело в том, что я уже привык к определенному положению в обществе и начинать очередное восхождение по карьерной лестнице с нуля мне не хотелось. И это на фоне того, что хотелось необычного игрового персонажа-аватару и прочих моих капризов. Да-да, именно капризов. Я прекрасно осознаю и отдаю себе отчет в том, что основная масса моих требований — это капризы человека, сорвавшего в лотерею джек-пот. Вот так вот жил-жил и раз — он мультимиллионер. Большие деньги, возможности и фантазия человека, обделенного Судьбой до недавнего времени.

Немаловажным фактором было то, что я еще не до конца воспринимал Барлиону, как продолжение моего жизненного пути. Соответственно и относился к ней все же как к игре, а не чему-то

большему. Перестроить свое мировосприятие за раз, по мановению волшебной палочки, или взмаха руки, не так уж и легко. Поэтому по вопросу доната решил спросить мнение Факира, как не предвзятого человека, но тут свою лепту внес юрист, тем самым отбросив все сомнения.

— Дмитрий Михайлович, по данному вопросу дано распоряжение Сергея Петровича о выделении вам любых игровых благ, по вашему запросу в любое время. Или, на ваше усмотрение, может быть предложен вариант предоставления вам разовой денежной помощи игровыми деньгами при достижении вами десятого, пятидесятого, сотого, и так далее каждые пятьдесят уровней в размере от заработанной именно вами суммы увеличенной в тысячу раз, — данный вариант, после непродолжительных раздумий, меня полностью удовлетворил и потому я согласился. Донат, так донат, пусть и в такой форме. Халявы много не бывает! Кому как не русскому человеку про это известно. Хоть мы вроде и граждане Объединенной Земли.

Два дня до загрузки в капсулу я не делал ничего и просто отдыхал. За время подготовки к важному для себя событию я вновь смог почувствовать себя занятым, что мне было очень необходимо и жизненно важно. Это чувство сравнимо с тем, которое получают трудоголики после выхода из отпуска, в который тебя отправило высокое начальство для того что бы не нарушать трудового законодательства. Такие люди терпеть не могут время отпуска, чувство потерянности и опустошенности до того как найдешь себе какое-нибудь занятие приводит к почти физическому дискомфорту, зато когда они возвращаются к любимому делу, то готовы работать чуть ли не за идею, лишь бы работать. Так и я ощутил себя занятым делом, пусть и несерьезным, как могло показаться со стороны. После полугода валяния на больничной койке и просмотра потолка над собой, это было счастьем.

В назначенный день меня обследовал врач, положили на каталку и куда-то покатили. Потом был переезд в какое-то другое здание, где меня переложили в уже подготовленную капсулу. Никаких провожающих не было, и правильно — я же не в гроб ложусь. Техник, проводивший заключительные манипуляции с моей капсулой, сообщил, что нахожусь я в региональном Центре реабилитации корпорации, который является чем-то вроде санатория для сотрудников. Посетовал на низкие зарплаты, на глупое начальство, на плохое обеспечение, все как всегда и везде.

— Ну, что, мужик, готов? Скажи уж чего-нибудь, как ни как ты туда надолго, — вроде простой вопрос-предложение, а в голову ничего не лезло, так как душой был уже там. Поэтому на

ум пришли только слова космонавта-первопроходца Юрия Гагарина.

— Поехали, — вспышка в глазах и сознание перенеслось в Игру. Мой новый дом.

— Внимание, осуществляется начальный вход в Барлиону через медицинскую капсулу МК3.161СН-00268/ПК05[3], — приятный женский голос, продублированный бегущей строкой ненавязчивого голубого цвета, создавал приятное впечатление и настраивал на приятное времяпрепровождение.

— Начальные установки заданы, изменению не подлежат. Пол — мужской. Раса — Титан. Класс — Судья Древних. Основная специализация — Мастер Рун Древних. Внешность — идентична объекту. Сканирование объекта закончено. Физические параметры приведены в соответствие с заданной расой и классом. Физические данные зафиксированы. Начальная локация определена. Место появления — Серые Горы. Цель — свободная игра. Производится генерация персонажа.

Окно первоначальной загрузки. На меня смотрел высокий мужик, одетый в льняные рубаху, штаны и грубые сапоги. В качестве орудия убийств себе подобных и мобов мне предлагалась дубинка, сделанная, по-видимому, из ближайшего дерева.

— Выберите Имя. Внимание, согласно договора с корпорацие 'Мир Барлионы', вы можете выбрать любой из существующих и не существующих односоставных Имен.

— Крий — произнес я. Это имя сразу всплыло у меня в голове, как ассоциация со словом 'титан'. Насколько я помню, всего было двенадцать изначальных титанов и титанид. Крий властвовал над холодом и не сдался, как многие из его братьев и сестер, на милость победивших олимпийцев, а был скинут в Тартар. Уважаю таких людей, идти во всем до конца, отдавая всего себя, свои силы, знания. Не смотря ни на что. Как говориться — 'Все для фронта, все для Победы'.

— Внимание, идет поиск соответствий имени. К сожалению, пользователь русскоязычного кластера с таким Именем уже существует. Желаете просмотреть уточнения? — блин, не выгорело. Имя конечно редкое, но уже использованное. Придется что-то выдумывать.

— Корпорация 'Мир Барлионы' готова выкупить у правообладателя данного имени его права. Желаете воспользоваться данной услугой? — еще подарок от Иванова? Видимо я ему действительно был очень симпатичен, что он так со мной заморачивается. Выбираю 'да'.

— Принято. Ожидайте разрешение вопроса. В настоящий

момент персонаж находятся в Игре, — конечно, подожду, спешить то мне особо некуда. Перед глазами появились реплеи разных боев различных кланов, перемежавшиеся рекламой Игры. Ожидание затянулось часа на три.

— Внимание, — голос девушки прозвучал посередине просмотра очередного ролика про рейд в исполнении клана 'Феникс', где в главной роли выступали паладин-человек Анастария и воин-дворф Хелфаер. Очень интересный рейд в исполнении высокоуровневых и первоклассных персонажей с интересной тактикой.

— Имя Крий закреплено за вашим персонажем. Желаете пройти обучение? — оперативно работает корпорация. Встречу шефа, если жив буду, обязательно проставлю ему ящик первоклассного коньяка и рыбалку на природе организую. Знаю одно отличное место в Сибири. А от обучения, пожалуй, откажемся.

— Вы будете перенаправлены в локацию 'Узилище Титана' в Серых горах Свободных земель, уникальная локация доступная только для персонажей расы 'титан'. Желаем приятной игры.

Сверкнула молния, и мир вокруг меня изменился.

ГЛАВА 2 'Желаем приятной игры'

'Желаем приятной игры'. Блин, убить мало таких приколистов. Я уже пятый раз умираю. Хорошо хоть, уровней и опыта не набрал, так что и падать не чему. Почему умираю? О, это правильный вопрос. Начну немного издалека.

Где обычно появляются сгенерированные персонажи? Правильно, в низкоуровневых локациях для нубов[4]. Зачем? Для того что бы научиться азам игры, ибо все одно почти никто не проходит обучалку. А где же появился я, спросите вы? В долбанном, мать его, куске льда!!! Да, да внутри куска льда. Представьте: мозг начинает пробуждать тело, вы ЧУВСТВУЕТЕ свои руки, ноги, пальцы, ж. филейную часть себя ненаглядного, открываете глаза и…и ничегошеньки вы не видите, ибо вы в куске чертового льда! Руки-ноги скованы, нос почти упирается в стенку, а перед внутренним взором-глазами выскакивает сообщение:

Внимание! Активировано задание 'Освобождение из ледяного плена'.

Описание: очнувшись от долгого сна в мире Барлионы, молодой титан обнаружил себя в ледяном плену. Это испытание Воли и Крови, которые много лет назад поставили мир на край гибели.

Класс: уникальное расовое. Награда: скрыто. Штраф: смерть с отключенными фильтрами ощущений.

Получение специальностей и характеристик во время прохождения заблокировано.

Внимание! Получен дебаф 'Удушье' — вам не хватает воздуха для жизнедеятельности.

— 1 ед. урона в секунду.

Первую смерть я бездарно прос. ничего не делал. До второй пытался разбить лед башкой. На третьей, языком нащупал какой-то штырь и пытался его вытянуть. На пятой смог, наконец-то, сгрызть штырь, постепенно вытягивая его, как гвоздь из доски.

Глоток воздуха, каким же он может быть опьянительно сладким! Это необыкновенное чувство ЖИЗНИ!! АА-а-а-а-а!!! Нет, я не убью сценариста, чела надо поместить в его же кусок льда, и душить до потери разума. Как только появиться возможность нужно петишку в техподдержку отписать, что бы ставили ограничение в будущем на этот квест по количеству попыток

прохождения, а то действительно свихнуться можно.

Так воздух вроде есть, но проблему 'как выбраться из ледышки' это не решало. Так надо думать. Кто писал сценарий квеста — Маньяк, однозначно, и именно с большой буквы. Кто утверждал — долб… добрейшей души люди в составе комиссии из трех человек. Для кого, нет, под кого делался — под меня, как единственного представителя класса 'титан'. Значит, у задания есть разумное и логичное, но необычное решение, именно такое, какие я любил решать, будучи помощником Генерального. Думай, башка, думай! Дышать есть чем, но сдыхать от голода нет никакого желания. Задействовать активную панель, задействовать инвентарь, задействовать книгу заклинаний, окно персонажа.

Внимание! При прохождении текущего задания вы не можете использовать запрошенные вами ресурсы игры. Это испытание Крови и Воли. Приятной игры.

Стоп. Испытание Крови и Воли — это ключ. Нужна моя кровь и желание разбить, уничтожить в пыль мою ледяную тюрьму. Нет, неувязка: кровь есть от второй попытки, желания вагон и тележища, что-то не увязывается. Думаем, Михалыч, думаем. Блин, все правильно. Вторая часть марлезонского балета должна быть не менее драматичная, чем первая, а за ней, в лучших традициях Иванова, должна последовать третья — эпическая. Тут же из памяти всплыла полузабытая сцена приема меня на работу:

' — И запомните, Дмитрий, мои поручения можно 'выполнить', 'выполнить хорошо' и 'выполнить на отлично'. Надеюсь, вы меня поняли…'

Кровь. Мне надо много крови, где взять? Язык — я должен откусить себе язык. Это гарантированно вызовет сильнейшее кровотечение, значит, мне нужно успеть еще в этот момент пожелать разрушения оков. Так, не спешим, время есть. Идея вроде бы правильная, но должен быть еще слой. Первый — найти отдушину для воздуха, второй — отгрызть себе язык и умереть от потери крови, но высвободиться из плена. Да, все верно, решение на 'хорошо', а должно быть на 'отлично'. Думаем, не забываем думать. Крий.

Не ужели так просто? Крий — холод; титан — разрушения; 'Судья Древних' — беспристрастность, холодный разум; специальность — Мастер Рун Древних, вот оно. Руны.

'Высокий, черноволосый, мускулистый мужчина и маленький мальчик стоят на высокой, заснеженной вершине. На обоих только набедренные повязки. Казалось, что они не испытывали

никакого дискомфорта. Отец и Сын.

— Запомни, сын, меня породили бездушные Стихии, — голос под стать владельцу — сильный, мощный бас переходящий почти в рычание, — Я породил тебя, твоих братьев и сестер. Твоя сила берет начало от Холода во всех его проявлениях, будь то лед, холодный воздух, или что-то иное. Ты силен и слаб. Чистый Огонь лишит тебя силы, но Огонь Глубин будет бессилен перед тобой и пожрет Чистый. Любую силу можно ослабить и усилить. Смотри, видишь скальный выступ под нами? Используя на нем руну 'Эльт' — он обрушиться. Используй на лавине, что родится из обвала, руну 'Аргх', и она многократно усилит свои разрушительные свойства. Запомни это, Крий…'

Сказать, что я был потрясен, это ничего не сказать. Третья часть, эпическая — с этим точно не поспоришь. Да после такого точно поверишь, что ты потомок Древних. Нужно просто верить. На маячившее сообщение я не обращал никакого внимания. Блин, индивидуальные ролики, это…это начало какого-то сценария. Сценарий. Скоро вводятся новые классы и расы. Разрабы что решили меня пристегнуть к этому действию? Типа ты в запасе, но не так что бы уж совсем. Иди-ка, послужи на благо родной 'МБ'. А вот и послужу, корона не упадет, а вот плюшки — запросто. Ладно, что там за сообщение.

Внимание! Вы активировали навыки специальности Мастер Рун Древних:

1) Использование руны 'Эльт' (Ə). Описание: наложение данной руны на вещи и предметы приводит к уменьшению их прочности.

При использовании руны в оружии вещь получит шанс наложить дебаф:

'Мощь Руны 'Эльт': срок действия = 10 сек.; урон = ИНТ/Ярость владельца*10; весь урон игнорирует 20 % маг защиты цели; шанс наложения = уровень Специальности Мастера на момент создания*0,1 %.

При использовании в броне, кольцах и т. п. накладывается баф

'Усиление Руной 'Эльт': срок действия — постоянно, бонус к магзащите = +(уровень Специальности Мастера на момент создания*5).

2) Использование усиливающей руны 'Аргх' (Ⱥ). Описание: наложение данной руны на вещи и предметы приводит к увеличению их прочности.

При использовании руны в оружии вещь получит баф:

'Мощь Руны 'Аргх': срок действия = 10 сек.; урон вырастает на значение = Сила владельца*10; весь урон игнорирует 20 % физ. защиты цели; шанс наложения = уровень Специальности Мастера на момент создания*0,1 %.

При использовании в броне, кольцах и т. п. накладывается баф

'Усиление Руной 'Аргх': срок действия — постоянно, бонус к физ. защите = +(уровень Специальности Мастера на момент создания*5).

Внимание! Ограничение по использованию Рун. На вещах одного персонаже не может быть более одной руны каждого класса. В один предмет, кроме специально предназначенных, не может быть заложено более одной руны.

Я говорил, что моя специальность это нечто? Правильно, не говорил, да и знать не мог. Двадцати процентный игнор защиты от обладателя вещи на цель в течение 30 секунд. При уровне специальности 100, шанс прохождения станет 10 %. Теоретически каждый десятый удар, практически — как повезет. Помню, будучи пацаном, в одной ранней онлайн-РПГшке выбивал рецепт с мобов, шанс выпадения 15 %, мучился два часа. Мда. но даже за эту теоретическую прибавку в оружие, или постоянную в броню, мне отвалят кучу денег. А ограничения вполне разумные. Но это все потом, а вначале лед.

'Ну, давай же! Должно сработать! Боже, какие же муки должны испытывать заключенные с их отключенными фильтрами ощущений…

— Внимание, значение жизней достигло критического значения, в случае дальнейшего падения очков жизни — вы умрете, — бесстрастная железяка в очередной раз меня обрадовала. Вот выйду отсюда и убью сценариста. Найду и убью таким же методом…'

Вы когда-нибудь прикусывали себе кончик языка? Помните болевые ощущения? Тогда не спрашивайте, что я испытал, откусывая себе весь язык. Боль, океаны боли, ненависть к мучителям, чистые, незамутненные эмоции. На одной лишь силе Воли я заставил себя мысленно спроецировать руну 'Эльт' на окружающий лед-ловушку желая при этом ему исчезнуть в синем пламени. Когда от кровопотери затуманился мозг, на пределе восприятия я ощутил как тюрьма пала. Ледяная глыба рассыпалась мириадами осколков, а вокруг меня танцевало Синее Пламя.

Шесть смертей подряд за непродолжительный отрезок времени, сопровождаемые каждый раз болевыми ощущениями, однозначно писать петишку. Ладно, пора вставать, а то разлегся на холодном полу, отморожу себе важный орган и по Веселым Домам ходить не смогу. Оказывается все это время, я находился в небольшой круглой пещере с высоким потолком и без выхода. Серые, неотделанные стены, в некоторых местах покрыты инеем. Свет и свежий воздух попадали откуда-то сверху. В углу выдолбленный прямо из породы стол, или алтарь (по размерам и устрашающему виду подходил). Будем решать проблемы по мере их поступления, а для начала разберемся с двумя системными оповещениями.

Внимание! Вы активировали навыки класса 'Судья Древних':

'Воля Судьи'. Описание: Судьи Древних использовали свою Волю, что бы пробиться через преграды врага. С определенным шансом есть возможность снять некоторое количество дебафов противника. Срок действия: 1 раз в час. Шанс прохождения = ур. персонажа* 0,3 %. Количество снимаемых дебафов: ограничение по уровню 1-10ур = 1–2, 11-50ур. = 1–5, 51-100ур. = 1–7, 101-150ур. = 1-10, 151-200ур = 1-15, 201-250ур. = 5-15, свыше 251ур. = 5-20.

'Сплав Крови и Воли'. Описание: В критических ситуациях Судьи использовали магию Крови и Воли, при этом нанося урон всем вокруг в радиусе 10 м. С 100 % шансом снимает с себя все вражеские дебафы; наносимый урон = маг. урон*100. Срок использования: 1 раз в 2 часа. Ограничение: количество жизней менее 20 %.

Хорошие навыки и очень полезные. Как для соло прокачки, так и в группе. Второй навык заставляет задуматься о раскачке интеллекта и наличии в группе хилера с прямыми руками. Смотрим следующее сообщение.

Поздравляем! Вы завершили задание 'Освобождение из ледяного плена'.

Награда: свобода, +1 очко в характеристики. Дополнительная награда за блестящее выполнение: доступ к цепочке сценарных квестов. Штраф: нет.

Внимание! Доступно задание 'Поиск корней'. Класс: Сценарий. Описание: Найдите в окружающем вас пространстве информацию о происхождении расы титанов. Награда за выполнение: +50 опыта, вариативное изменение репутации с Империями Малабар и Картос, вариативное изменение репутации с Императорами Империй, вариативное изменение

характеристик, доступ к следующему заданию цепочки. Штраф: нет.

Все-таки сценарные квесты. Значит, я был прав в своих рассуждениях. Конечно принимаем. Участие в квестах подобного рода огромная честь для игроков, они запускаются далеко не каждый год, да и бонусы за выполнение очень неплохие. Прежде чем приступать к выполнению задания, пожалуй, пришло время разобраться со своими характеристиками.

Окно характеристик игрока Крий:

Раса Титан. Класс Судья Древних. Количество опыта 0 из 100. Основная специальность Мастер Рун Древних.

Уровень персонажа 1. Количество жизни (ХП) = 72. Количество маны (МП) = 10. Бодрость 100.

Дополнительные характеристики:

Защита от физических атак = 9,5. Защита от магии = 2. Физический урон = 26. Магический урон = 6.

Защита от огня 0,0 %. Защита от холода 0,5 %. Защита от яда 0,0 %

Шанс критического удара 0,66 %. Шанс уклонения 0,20 %. уровень питомца — нет.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

_____ шкала__База__Вещи
Выносливость___ 0 % ___6_____0
Ловкость_____0%___1_____0
Сила_____0%___4_____0
Интеллект_____0 % ___2_____0
не выбрано_____0 %
не выбрано_____0 %
не выбрано_____0 %
не выбрано_____0 %
Свободных очков характеристик: 1

Специальности_____Специализация
Мастер Древних Рун_ 0%__1_____0____нет

Инвентарь сумка путешественника: 15 ячеек

Экипировка:

Голова:_____ нет
тело 1:_льняная рубаха: физ защита 5, маг защита 1,

прочность 15/15

тело 2:_ льняные штаны: физ. Защита 2, маг защита: 1 прочность 15/15

руки:_____ нет

ноги: _сапоги из грубой кожи: физ защита 2, прочность: 10/10

оружие: _ дубинка из дерева: физ урон 20, прочность 20/20

кольцо 1: ___нет

кольцо 2:___ нет

кольцо 3:___ нет

кольцо 4:___ нет

наручи:____ нет

ожерелье:___ нет

плащ:_____нет

пояс:_____нет

Расовые способности:

«Высоко — высоко в горах…»: защита от холода = (Уровень/2)%

«Магия — вспомогательное оружие»: кол-во маны = ИНТ*5

«Задубевшая кожа»: физ. защита = база от вещей*5%

«Былое величие»: получение репутации со всеми фракциями – 10 %, бонус роста характеристики «Харизма» +10%

«Большой размер»: шанс уклонения снижен на 50 %, физический урон увеличен на 10 %, соотношение жизней = ВЫН*12

Специальности:

«Мастер Древних Рун»: умение использовать усиливающие и ослабляющие руны

Что тут сказать, навернули разработчики много всего вкусного и приятного. Защита от холода — к двухсотому уровню она будет 100 % без всяких вещей. Наличие характеристики Интеллект относит меня к классам ДДшникам-универсалам с упором на физ. атаку. 'Большой размер' и 'Кожа' балансируются снижением уклонения, что, в принципе, могло бы отнести меня к 'танкам', если бы не Интеллект и прибавка к физ. атаке в 10 %. Определилась дополнительная характеристика, которую надо будет выбрать — 'Харизма'. Харизма определяет силу личности персонажа, его притягательность, способность убеждать и лидировать, а также физическую привлекательность. С некоторой вероятностью НПС могут предложить игроку уникальные задания. Свободные очки развития вкладывать нельзя. Данный навык нивелирует –10 % репутации.

Теперь пройдемся по имеющимся Характеристикам с пояснениями.

Бодрость. Как таковая в Характеристики не включается, прокачивать нельзя, увеличить можно бафами и вещами. В общем игровом мире, если Бодрость упала до нуля, то персонаж просто резко останавливался, отдыхал несколько минут, восстанавливая ее, затем продолжал выполнять команды игрока.

Выносливость. От нее зависит количество жизни, в моем случае это соотношении 1:12. Чем выше Выносливость, тем медленнее падает Бодрость. Важна всем без исключения только в разных пропорциях.

Сила. Основная характеристика милишников. Влияет на огромное количество производственных специализаций как то: кузнечное дело, добыча руды и многие другие. Этот параметр напрямую влияет на силу моего физического удара. Расчет довольно простой: Физический урон = Сила +Урон от оружия +модификаторы.

Ловкость. От Ловкости зависит процент уклонения и шанс критического удара. Для бойцов-лукарей и разного рода ассасинов влияет на ДПС[5], радиус атаки и тому подобное. Для меня этот параметр почти бесполезен, раскачивать, специально вкидывая очки, не имеет смысла на данном этапе.

Интеллект. То, чего нет у Воинов, Разбойников и еще нескольких классов. У них вместо данной характеристики используется Ярость. От Интеллекта зависит количество маны, обычно в соотношении 1:10, у меня же 1:5. Влияет на скорость ее восстановления, силу моего магического удара. Формула такая: магический урон = 3*Интеллект.

Не выбрано. То, из-за чего игроки ругают Барлиону, но продолжают играть. К основным стандартным четырем характеристикам, каждому игроку предлагалось выбрать еще четыре. Причем выбрать не из выпадающего списка, а сделать определенные вещи, из-за которых система предложит выбрать определенную характеристику. Выполнить квест, набить морды мобам изощренным способом, вариантов море. Всего было доступно четыре дополнительные характеристики, поэтому их выбор должен был быть тщательно продуман. Удалить неудавшуюся характеристику могли лично Император, Верховный Маг, или Верховный Шаман, а пробиться к ним на аудиенцию для рядового игрока, как одеться в топовые масштабирующиеся вещи, т. е. практически нереально. Кроме того, данное удовольствие стоило от 20 тысяч золотых для тех, кто имел отношение Почитание с данными НПС[6]. Игроки писали гневные сообщения в корпорацию, грозили уходом из игры, но все равно, через

некоторое время, удаляли неугодного персонажа и делали нового. Альтернативы Барлионе не было.

С каждым уровнем игрок получает по 5 очков, которые он может вложить в любую из характеристик, повышая, таким образом, ее значение. Очки характеристик можно заработать, выполняя квесты. При выполнении определенных действий идет прокачка задействованных характеристик. Например, убил персонаж моба голыми руками. Ему идет не только Опыт за убийство, но также и плюс сколько-то процентов в шкалу Сила, Выносливость и Ловкость. Как только эта шкала заполняется до ста, Характеристика повышается на единицу, а сама шкала сбрасывается, чтобы опять продолжить свой рост.

Основная специальность 'Мастер Древних Рун'. Хорошая специальность позволяющая накладывать активные бафы и дебафы в оружие и вещи и воздействует на окружающий мир. Что-то схожее с артефактной магией, но вот зуб даю, что вполне с ней совместимое. Осталось дело за малым, найти улучшенные вещи и провести на них испытания.

Пока никто в шею не гонит, можно прикинуть какие характеристики и специальности мне необходимо открыть для комфортной игры. Для начала Харизма, про нее было выше и повторяться нет смысла.

Второй, судя по наличию Интеллекта, может стать Концентрация с упором в магию или Светлый Разум. Концентрация может быть как воина, так и мага. Соответственно воину идут бонусы на силу атаки, критов, частоту ударов, уклонение и бодрость, а магу на силу и скорость атак, восстановление МП, силу критических ударов, бодрость. Светлый Разум — характеристика, влияющая на количество маны, ее регенерацию и силу заклинаний. Соотношения: количество МП 1:5, магическая атака 1:1, скорость регенерации МП увеличивается на 25 %. Такую же характеристику имеют многие паладины, которые так же являются смешанными персонажами и делают упор на поддержку с возможностью лечения, чем на танкование или нанесение урона.

Третьей могла бы стать Ремесло, но тут в кустах сидит большая такая птица Обломинго. Ремесло влияет на все специальности, определяет способность самостоятельно изучить тонкости профессий, позволяет создавать необычные вещи. С некоторой вероятностью можно самостоятельно найти и изучить уникальный рецепт. Эту характеристику почти нереально раскачать самостоятельно. Во-первых, что бы ее получить, надо создать Шедевр. То есть нужна промышленная специальность и уровня не менее сотого. Очки развития вкладывать нельзя. Нужен

мощный клан, который мог бы доставать уникальные рецепты и ресурсы, но вступать в кланы я в ближайшей перспективе не собираюсь, поэтому хватит мечтать, и серьезно думаем над третьей и четвертой характеристикой. Будем исходить из того что у меня уже есть Харизма и Концентрация, что мне еще нужно? Нужен физический урон + броня, или урон + урон. Меткость, столь любимую воинами и разбойниками я брать не буду, ибо потребуются вливания в Ловкость, тогда персонаж будет вообще никакой. Защита, пожалуй, нужна, но только не Устойчивость. У нее есть интересный скрытый модификатор для отключенных фильтров ощущений — за каждые 5 единиц Устойчивости уровень болевых ощущений уменьшается на 1 %. Скорее всего, подойдет Несгибаемость, которую берут почти все танки. Несгибаемость: определяет способность игрока игнорировать любой урон противника на (Несгибаемость/7)%. В случае если игрок получает дебаф, имеющий «время действия — до смерти», такой дебаф заменяется на «время действия — 24 часа». При получении урона с вероятностью 5 % игрок получает минутный баф «каменная кожа», дополнительно игнорирующий 10 % входящего урона.

Четвертая характеристика обязательно нужна на урон. Под какое оружие — дубины, двойные дубины, в крайнем случае, двуручное оружие. Значит Сокрушение, Проламывание и Сотрясение, и вот тут предпочтительнее выглядит именно первый вариант. Сокрушение: способность воина наносить урон и оглушать противника. Игнорирует щит. Постоянная прибавка к наносимому урону на значение (Сокрушение/5)%. Возможен сверхудар мощностью = (СИЛ + Сокрушение)*100, шанс 3 %. При прохождении сверхудара, одновременно на цель действует дебаф 'Оглушение': 10 сек. противник не может производить никаких действий. Требуется парное дробящее оружие. Ну, что с перспективами по характеристикам определились, осталось дело за малым — получить их.

Выйдя из состояния глубокой задумчивости, вспомнил про задание, 'найдите в окружающем пространстве', значит где-то рядом. Тут я ощутил солоноватый привкус крови во рту. Мать моя женщина, как же я выгляжу, вот как быстро может опуститься разумный, если поставить его в условия экстремального выживания. Вся рубаха и штаны в крови и грязи, пол-то не паркет Императорского дворца, морда лица, наверняка, то же. Фиг с ней с одеждой, отстираю в ближайшем водоеме, может и рыбка всплывет, не выдержав такого издевательства над природой. Надо немедленно убрать привкус крови изо рта. Кажется на стене, в противоположной стороне от непонятного стола, слой инея и

изморози был потолще. Так и есть, теперь соскрести побольше и умыться. Бум. Случайно стукнув в стену, раздался глухой гул. Опаньки, да тут никак скрытая ниша наличествует, надо ее вскрыть. Попробовал стучать по подозрительному месту кулаками, потом дубинкой. Результата ноль целых ноль десятых.

Внимание! Вы долго и упорно били голыми руками неподатливую твердь. Вам доступна новая основная характеристика персонажа 'Крепкий Кулак': способность наносить урон без оружия. Урон = (СИЛ/10)%, есть 1 % шанс нанести оглушающий удар на 10 сек.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

Внимание! Вы нашли скрытый клад, Вам доступна новая основная характеристика персонажа 'Кладоискатель': шанс выпадение денег и вещей с монстров увеличен на (уровень персонажа*0,1)%; кол-во выпадаемых денег и вещей с монстров увеличено на (уровень персонажа*0,1)%; ЛВК увеличивается на (уровень персонажа*0,5)%; ИНТ увеличивается на (уровень персонажа/2*0,5)%; есть шанс обнаружить в радиусе 30 м. скрытые сокровища, зависит от уровня персонажа.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

В топку такие характеристики. Первый для экстремалов, второй для тех, кто отыгрывает социальных персов с минимальным уклоном в боевку. Отказываемся.

Вы устали. Текущий уровень Бодрости: 55 из 100.
Уровень Жизни уменьшился на 20. Итого: 52 из 72.
Дубинка из дерева, прочность: 15/20.

Ну почему я такой тупой?! Мне же доступна магия Рун. Открываем книгу заклинаний, находим наши руны и перекидываем их в активную панель. А что тут у нас еще?

Внимание! Доступен навык класса 'Судья Древних': 'Ледяная Игла' урон = маг. урон + маг. урон*0,1, есть 1 % шанс заморозить цель на 5 сек. Добавить в активную панель? Расход маны = 5 единиц.

И почему сразу было не посмотреть книжку? Век живи — век учись. С руной 'Эльт' мои дела пошли веселее и с потерей еще 5 единиц прочности дубины, крепость, то есть ниша пала. И вот будучи весь в предвкушении, моя загребущая лапа тянется внутрь открывшейся дыры. Видимо мир Барлионы начал затягивать меня в свой невод, у меня появился внутренний Зверь Жадности. Просто взял и появился, кстати, его зовут Абраша и он крыс, пока еще маленький. Результатом стараний стал…лист бумаги. Лист бумаги пожелтевшей от времени и, скорее всего, откуда-то вырванный. Финито ля комедиа.

Это очень хорошая шутка, заставить игрока долбить в стену ради какого-то листа бумаги. Выкидывать его в любом случае не хочу, если инвентарь не будет переполнен, станет напоминанием о том, что не все, то золото, что блестит. Где там кусок камня, гордо именуемый столом, подать его под мою горячую руку. Камень, как камень, выдолблен грубо, на поверхности столешницы огромный слой пыли и куски трухи. Казалось бы, что может быть тут интересного, однако, в этой пещерке больше негде спрятать. Может ногой по нему стукнуть что б развалился и показал скрытые сокровища… Да что со мной такое, срочно проверить свое состояние. А вообще лучше настроить панель баф/дебаф, что б перед глазами была, но не маячила…Готово, смотрим. это понятно, то же ясно, а это что?

'Множественная смерть подряд (6)'[7]. Умер один раз — бывает, два — случайность, три — не повезло, умер шесть раз — может вам проще самому утопиться? Дебаф на 24 часа — восстановление МП, бодрости, ХП снижено на 90 %, защита уменьшена на 50 %, Для игроков с отключенными фильтрами чувств задействуется состояние 'тупой, еще тупее' сроком на 3 часа.

Смешно, аж обхохочешся. Нет, оно понятно, если человек много раз подряд умирает в течение суток, значит надо что-то делать. Разработчики решили это путем добавления дебафа, который не позволяет заниматься сколько-нибудь опасной деятельностью. А для самых отмороженных игроков, которые играют с отключенными фильтрами, добавили интересное ощущение мировосприятия. Судя по таймеру, этот сюрприз будет висеть на мне еще сорок минут. Попробую успокоиться и спокойно, без необдуманных поступков, прикинуть где может быть скрыта нужная мне вещь.

Скрытые ниши по бокам столешницы отметаем, так как за условно прошедшие века, что моя тушка была здесь заморожена,

аки мамонт во глубине сибирских недр, камень подвергся бы разрушению временем. Составители квеста обязательно учли бы это. По причинам недостаточной прочности и грубой отделки не подходит опора крышки стола — начни там выдалбливать нишу, можно лишиться всей конструкции. Наиболее вероятным вариантом было бы разместить тайник под столом, если бы не одно 'но'. Стол не был передвижным и не сдвигался никуда. И к какому же выводу нас это приводит, правильно ни к какому.

Смахнув вековую пыль со стола, от чего я чихал минут пять, а рубашка стала еще грязнее, принялся внимательно осматривать саму поверхность — может послание начертано на столе? В первом, да и втором приближении, трещины, которыми была испещрена столешница, вообще не поддавались анализу. Простучал пальцем всю поверхность — везде ровный звук. Неужели не там ищу? Еще раз прошелся и осмотрел всю пещеру. Нет, нигде кроме как возле этой каменюки тайник не может находиться. Видимо я как то не правильно ищу или рассматриваю ситуацию. Рассматриваю. смотреть. видеть. видеть?! Помнится, будучи слушателем одних веселых закрытых военных курсов, по обнаружению скрытых тайников и мест закладки малых взрывных устройств повышенной мощности, наш лектор в чине майора, рассказывал нам об изобретениях и придумках древних народов Земли. Так вот из его рассказа следовало, что еще со времен фараонов Египта, была когда-то такая страна знаменитая своими пирамидами, сфинксами, финиками и. чем то еще, наверное, то же, но не это главное. Так вот, люди еще с тех времен применяли знания в оптике для устройства механизмов, приборов и графических изображений. Суть состояла в том, что под разными углами обзора рисунок мог выглядеть совершенно по-разному. А что если и тут так же? Попробовав, следуя новой теории, посмотреть на стол с разных ракурсов, минут через десять мне улыбнулась удача.

Предпосылки моих рассуждений все же оказались верными — тайник был в центре стола, люк которого был в форме ломаного неправильного многоугольника. Вся беда в том, что он настолько плотно примыкал к остальной части стола, что открыть его не представлялось возможным. Но не смотря на новое препятствие мой заметно притухший энтузиазм снова воспрял. В конце концов, если надо будет, то и руками раздолбаю в мелкую щебенку этот чертов стол! Памятуя о возможной многослойности оптических изображений, продолжил свой обход с приседаниями и подпрыгиваниями — ну, вылитый шаман, только бубна не хватает. Видимо местные небожители, насмеявшись до упада от моих выкрутасов, решили смилостивиться и на круге двадцатом я

увидел еще одну подсказку.

Стилизованное под готику изображение руны 'Аргх'. Интересно мне предлагают, используя эту руну, уничтожить стол, или наоборот, напитать силой этот опротивевший кусок камня? Хотелось бы, конечно, первое, но судя по общей сохранности этого произведения неведомого зодчего, следует поступить как раз наоборот.

Следуя какому-то внутреннему наитию, я левой рукой очертил круг перед собой, правой начертал внутри круга руну 'Аргх' и произнес:

— Древнейшие, помогите потомку своему. Дайте мне, наконец, выбраться из плена веков, направьте стопы мои на Путь Силы Вашей. Да не оставьте милостью своей, сделайте меня проводником Воли Вашей!

Руна, видимая лишь внутренним взором, начала напитываться силой, причем намного большей чем я мог влить, трансформироваться в совсем уж нечто немыслимое, а потом и вовсе проявилась в видимом мире! Уж не знаю, что я сделал, но наверняка что-то не так, как задумывал Иванов и Ко. Окружающее меня пространство окрасилось в багрово-красные и черные краски, при этом я не мог ни пошевелиться ни как-то повлиять на развивающуюся ситуацию. То, что некогда было руной 'Аргх' превратилось в яркий, слепящий шар, который проплыл к центру пещеры (там, где ранее стоял я во льду) и исчез в ослепительной вспышке.

В прежней жизни, до инцидента, я не был атеистом. Любой человек, хоть раз побывавший под свинцовым огнем, начинает верить в Высшие силы. Так и я верю в то, что где-там есть Некто, или Нечто, что следит за нами и, если Ему хочется, иногда помогает, или наоборот ввергает в такую Ж…Жмудию, что рыдать хочется. Но в этот раз 'МБ' что-то переборщила в попытке угодить мне. Насколько я запомнил из нарытой информации, на первый взгляд в Барлионе боги не играли очень важной роли, но если копнуть поглубже, то оказывалось, что для многих квестов с НПС, являющимися последователями разного рода богов, нужно иметь репутацию выше Дружелюбие, Некоторые уникальные вещи можно получить только от таких неписей. Скорее всего, я нарушил ход Сценария и задействовал недоступные для моего уровня цепочки событий.

ВНИМАНИЕ! СИСТЕМНАЯ ОШИБКА!

В результате Ваших действий произошел сбой в секторе NZ-5307-78/GTP4589-538.

Представители корпорации в настоящий момент устраняют

проблему, ожидайте.

Внимание! Опасные изменения физического состояния игрока. Рекомендация: временное отключение. Желаете сделать перерыв?

Отказать! Картинка, точнее ее отсутствие, зависли и отображали только красно-черное пространство. Корпорация хочет взять паузу из-за плохой проработки квеста. Не продумали все варианты. И это в самом начале Игры! Надеюсь, координатор кластера сейчас вставит кому надо пистонов, и со следующим заданием сюрпризов не будет. По внутренним часам ждать пришлось где-то полчаса, по истечении которых поднадоевшее черно-красное полотнище подернулось рябью, и запустился игровой ролик.

'На фоне космического пространства появляются две светящиеся точки. Они пролетают мимо меня и устремляются вперед. Камера перемещается вслед за ними и нас несет вперед к цели этих двоих. Вот впереди появляется звездная система, удивительно похожая на Солнечную только планет двенадцать. Мы несемся на всех парах к пятой планете, врываемся в стратосферу, проносясь огненными болидами сквозь все слои атмосферы, и врезаемся в синюю гладь океана.

— Вначале был Хаос (Пустота) и Калиго (Мгла).

Они породили Гею (Земля), Никту (Ночь), Тартара (Бездна), Эреба (Мрак), Понт (Вода) и Эроса (Любовь).

Эреб и Никта породили Урана (Небо). Уран и Гея породили Титанов (Владык Сил). Титаны породили Богов и Гигантов. Гиганты породили драконов и титанов-младших. Боги породили божков. Божки породили эльфов, гномов, людей и другие расы.[8]

Звуковая часть сопровождалась видеорядом с картинками и фрагментами, как будто разглядываешь древние гравюры и вообще находишься в музее. Вот изображения божественных сущностей, города-облака Гигантов, дракон, парящий в облаках, мужик с молниями в руках мечет их в лилипутов под ногами, цветущие долины, разрушенные войной города, оливковая ветвь, произрастающая из скалы…

— Приветствую тебя, сын мой, — перед глазами появился высокий седоволосый мужчина, вместо глаз два ярких солнышка, коротко стриженные седые волосы, простая льняная туника,

деревянные сандалии и сухие, но не потерявшие силу руки.

— Раз ты видишь меня, значит, мой эксперимент удался, и наш прародитель Крий может быть доволен своими детьми. Нам удалось заморозить и вернуть к жизни живого разумного. К сожалению я не доживу до того момента, когда ты, сын мой, вновь вернешься к жизни. Боюсь, как бы ты не оказался последним в нашем роду. Я, конечно, постараюсь заморозить как можно больше молодых особей, но не думаю, что Совет Кланов одобрит это. Ах, да, забыл представиться Криос, глава Клана Холода, ученый, историк и Судья.

На всякий случай, если задет мозг и память частично утеряна, сообщаю. Мы стобой принадлежим к расе титанов. Мы не Владыки Сил, а всего лишь их смертные потомки.

В общем, около пятнадцати тысяч лет назад, породившие нас и драконов Гиганты исчезли из нашего мира и, как и Старшие раньше, перестали отвечать на наши призывы. Какое-то время мы жили мирно, а потом началась война с драконами. Из-за чего никто уже не помнит. Поначалу мы проигрывали войну, но потом в наших рядах появились Судьи, или как тогда их называли 'мстители', 'драконья погибель'.

В результате боевых действий обе стороны были настолько истощены, что война прекратилась сама по себе, ибо для двух народов стало слишком много места, и мы почти перестали соприкасаться друг с другом. Война свелась к тому, что раз в год обе стороны выставляли по паре десятков своих бойцов для определения сильнейшей стороны в следующем году. Когда стало некому воевать, война превратилась в фарс.

А потом пришли эльфы, гномы, люди, орки, а с ними их боги. Война вспыхнула с новой силой и заполыхала на весь континент, чуть не уничтожив его. Объединившись с бывшими врагами, мы почти уничтожили этих жалких смертных, но потом драконы предали нас и перешли на сторону этих червяков. Тут вновь на сцену вышли Судьи.

Судья это боец-маг способный убивать этих летающих чудовищ — драконов и вырезать толпы врагов попроще. 'Черными Судьями' нас стали называть смертные, за то, что трио титанов-драконоборцев 'приговаривали' их городишки к уничтожению и приводили свой же приговор в исполнение. В результате войны нас почти уничтожили. Оставили пять Кланов, как экспонаты в музее. При этом среди младенцев ведется поиск возможных Судей. Определить просто — у них есть знак 'молния в снежинке'. Найденных малышей…

Мужик пропал. Мигнуло окно интерфейса, успел заметить,

что выскочили новые сообщения, а потом пошел второй ролик. Не менее интересный, чем первый

Моя драгоценная тушка стоит у какого-то воистину монументального храма. Вокруг много солнечного света, все воздушное, легкое. Внезапно появляются маленькие шарики света и тьмы, они концентрируются на расстоянии в пять метров друг от друга. Раз, два и это уже полноценные порталы. В светлом появляется юная стройная девушка с венком из одуванчиков поверх 'греческого' шлема, копьем в левой руке и щитом в правой, картину довершала сова на плече — верховная богиня светлого пантеона Барлионы. Элуна собственной персоной, — меня взяла оторопь и брат ее кондратий. Умом я понимал, что это лишь компьютерный скрипт, НПС, но чувства твердили 'пади ниц и умоляй о пощаде'.

Ее оппонент появился чуть позже и с большим напряжением сил. Было видно, что он как будто прорывает некую пленку перед собой, что бы попасть на встречу. Высокий, мужчина одетый в черную с красным костюм-тройку, больше походил на лондонского пижона, чем на бога.

— О, Элуна, приветствую тебя от лица всей нашей компашки. Знаешь, мы Там то же неплохо устроились. Не хуже вас. Я даже благодарен вам за то, что выкинули нас из этого мира. Мы смогли встряхнуться, почистить свои ряды, и в данный момент весело режемся со старыми богами нового мира — весело у нас. Так что спасибо, Элуна… или лучше Афина?

— Афину помнят только такие осколки старины как ты, Тартар, и вот этот предмет нашего разговора, — богиня пошевелила копьем в мою сторону. — Что он делает у нас?

— Веришь, или нет Минерва, мы понятия не имеем. А в чем проблема?

— Он использует ваши силы.

— Ты же моя внучатая племянница[9], дочь богини мудрости, да и сама то же на этом поприще успехов добилась, — тот, кого назвали Тартаром, картинно всплеснул руками и закатил глаза вверх, как бы сетуя на нерадивость детишек. Впрочем, судя по выражению лица Элуны, которое не изменилось ни на йоту, ей было абсолютно плевать на кривляния ее собеседника.

— Куда ж Силе деваться, если мы ушли. Что-то подобрали вы — до чего руки и умения дошли, но ВСЕ забрать не сможете никогда. Для этого надо быть хотя бы третьим-четвертым поколением. А кто у вас? Из третьего ренегаты и маразматики, утратившие добрую половину своих Сил. Четвертых, как ты, мало,

а про остальных даже говорить не хочу. Этот смертный, все-таки из наших прямых потомков, если не ошибаюсь, то линия Крия. Эти всегда были упрямыми, как и он сам. Вроде умный, нормальный титан — лед как-никак, но иногда так на него находит, что просто удержу нет. Вот намедни, вызверился на то, что ему кто-то спать помешал, так заморозил почти треть мира. Сейчас у нас Ледниковый период. Белки-мутанты за орехами скачут туда-сюда, туда-сюда — просто ступить некуда, или в белку, или в мамонта попадешь.

— Я поняла, заканчивай словоблудие, заберешь его с собой? И не надо про нашу беспомощность — вас же мы вас выкинули из Барлионы, а не наоборот.

— То же скажешь — выкинули, скорее количеством задавили, — слова Элуны все же задели пришельца, как он не отнекивался, — Сама же правила устанавливала. Смертных туда-сюда не тягать. Он кто Судья? Вот пусть и бродит, чудовищ всяких искореняет. Не перевелись поди? Ладно, бывай, заболтался я с тобой. Зевсу передавай привет и пожелание что б сдох поскорее, верховенство потерял — уже хорошо. Вот Крий обрадуется, что потомки его живы, может, отпустит племяшку? А то этот холод задолбал уже. Ни тебе нормальную Темную империю сварганить, ни — пришлый бог (?) рубанул ладонью наискосок и пропал в открывшемся вновь черном портале.

— А знаешь, смертный, я рискну поверить Древнему, — взгляд богини перешел на меня и я, не выдержав его мощи, опустился в почтении на одно колено.

— Гордый. Хм-м. Ладно — живи пока. Можешь дальше верить в своих Древних и пользоваться их силами, претензий к тебе со стороны богов Барлионы не будет. Может, и пригодишься когда-нибудь. Вот, держи перстень, это тебе компенсация за причиненные неудобства, — в моей сжатой ладони очутился названный перстень.

Вспышка света, и я снова стою в поднадоевшей уже стартовой локации 'Узилище Титана'. Ролик завершился, но не сюрпризы'.

Пещеры преобразилась, если раньше стены покрывал иней, да и сами стены были обычные, то теперь это было запекшееся, как после ядерного удара, стекло. От ненавистного столика не осталось даже и следа. В комнате, кроме меня находилось еще два НПС. Да не простых, это были Вестник Империи Малабар и Магистр Империи Картос.

Малабарец выглядел, как мужчина лет за пятьдесят, одетый в просторные монашеские одеяния белого цвета, по-видимому, был

некогда жрецом Элуны. Темный был помоложе, но одет в такой же балахон, только черного цвета, жрец Муэрто — бога смерти и главного божества Картоса по совместительству. Мне показалось, или они похожи один на одного: черноволосые, похожие профили лица, оба мне по грудь, то есть где-то под метр восемьдесят, властные, но в то же время отрешенные лица — вот такие они посланники Императоров. Интерестно почему они еще не разнесли тут все на камушки — оппоненты как ни как.

— Приветствую посланцев великих Императоров. Решили заглянуть в мое скромное узилище? Прошу вас, господа, проходите, присаживайтесь, правда, не на что, да и грязновато тут как-то, — Древние, что я несу?

— Не трудись, Крий, быть вежливым у тебя все равно не получается, — светлый.

— Мы здесь для того, что бы передать послания наших Владык. — голоса темного и светлого были идентичны. Корпорация экономит на имитаторах, вряд ли..

— Крий, вам с разрешения императоров разрешается путешествовать по землям обеих империй. Своим появлением в Барлионе вы запустили механизм старого пророчества. Оно гласит, что в час Равновесия, придет Третья сила и ввергнет обе империи в печаль войн и разрушений. Вы первая ласточка — 'И явиться миру из льда веков тот, кто крушил города мановеньем длани своей' — светлый явно зачитывал по памяти какой-то текст.

— Первоначально было решено не пускать вас на наши территории, но буквально несколько минут назад в вашу судьбу вмешались боги. Поэтому мы готовы сделать Вам предложение, — светлый взмахнул руками и появилось три портала. — Портал за вашей спиной выход в Свободные земли, за нашими — в Картос и Малабар соответственно. Пройдя порталами за нашими спинами, вы станете гражданином одной из Империй с соответствующими бонусами. Пройдя портал за вашей спиной — свободным жителем и охранными грамотами от обоих императоров. Грамоты позволят беспрепятственно находиться в обеих империях. Сейчас мы, пожалуй, оставим вас, что бы вы могли спокойно принять решение. Выбор за Вами. — Магистр и Вестник вошли в свои порталы, и я остался один.

Наконец-то они свалили, у меня куча сообщений висит, надо, сначала, их проверить, а потом выбирать за кого быть.

Поздравляем! Вы завершили задание 'Поиск корней'.

Награда: +50 очков опыта, кольцо Элуны. Репутация не изменяется.

Вы получили достижение 'Азбука Древних'. Язык титанов и драконов во времена величия этих рас был самым распространенным. Теперь вы можете читать и понимать древние письмена этих народов. Достижение пассивное и не прогрессирует.

Активировано задание: 'Выбор стороны конфликта'. Вам необходимо выбрать какую Империю будете представлять. Награда: вариативно. Штраф: вариативно.

Кольцо Элуны: Бижутерия. Прочность: сломать невозможно. Описание: Кольцо дарованное богиней Элуной. Божественный артефакт. Репутация с жрицами Элуны +1000. Невозможно украсть/ продать/ выкинуть. Возможна интеграция с другими предметами. Класс предмета: Масштабирующийся. Ограничения по уровню: раскрытие новых особенностей на уровнях — 10,50, 100.

Уровень 1–9. Увеличение ИНТ на + (Уровень персонажа/4). Урон по тварям Тьмы увеличен на 5 %.

Масштабирующиеся предметы мечта любого игрока в Барлионы. Стоимость таких вещей начиналась от десятки тысяч золотых. Они зарабатывались за задания, выбивались в рейдах и продавались только несколькими НПС по всей Барлионе. Продать другим игрокам и НПС нельзя. Можно было только выкинуть или сломать. Только вот какой идиот откажется от предмета, у которого характеристика с каждым уровнем растет? К тому же предмет, который может интегрироваться с другими? Под интеграцией понимается возможность нанести гномьи руны, вставить обработанные Ювелирные изделия, сплавить с другими артефактами в другой. Чтобы получить такой предмет, игроки могли пойти на что угодно. И по правде говоря, я считаю, что заслужил его после всех мучений с этими начальными заданиями. Что-то перемудрили сценаристы.

'Разговаривать с богами может далеко не каждый житель Барлионы. Поздравляем, Вы удостоились такой чести и отныне Ваш Путь навечно связан с судьбой Барлионы.'

Внимание, доступна новая основная характеристика персонажа: Харизма.

Внимание, доступна новая основная характеристика персонажа: Вера Древних.

Внимание, доступна новая основная характеристика: Вера в Элуну.

Харизма определяет силу личности персонажа, его притягательность, способность убеждать и лидировать, а также физическую привлекательность. С некоторой вероятностью НПС могут предложить игроку уникальные задания.

Вера Древних определяет убежденность персонажа в выбранном Пути Служения. Вера Древних, благодаря своему политеизму, универсальна и подходит как для воинов, так и магов. Доступна только для расы 'титан'.

Вера в Элуну определяет убежденность персонажа в выбранном Пути Служения. Элуна, как верховное божество, олицетворяет множество функций и деяний Добра, поэтому подходит для большинства персонажей Барлионы.

Характеристики Вера Древних, Вера в Элуну и Харизма не могут быть увеличены путем добавления очков характеристик! Характеристика 'Вера' может быть только одна.

Желаете принять? Внимание, отказаться от характеристик будет невозможно!

Внимание! Вы не ели вот уже три дня, если в течение 24 часов не поедите, то жизнь начнет уходить из вас и через три часа вы умрете.

Получен дебаф 'Голод': вы на диете? Бодрость — 20, восстановление ХМ и МП, бодрости уменьшено на 25 %.

Ого, одна из нужных характеристик выпала. Читерство? Не знаю, не знаю, многие игроки получали ее за простые разговоры с обычными НПС, или покупали. А мне же довелось с богами пересечься, Вестником и Магистром и это за трое суток. А почему трое? Я помню только про первые двадцать часов игры. Видимо, Корпорация отправила меня таки отдохнуть после роликов. Ну и фиг с ними — зато получил колечко.

Так, Харизму брать и не думать, тем более имея расовый бонус к ее росту. Да и характеристика Вера была довольно вкусной. Получить ее можно выполняя определенные задания, либо случайным образом. Имитаторы, отвечающие за данный вопрос, по мнению игрового сообщества, совершенно случайным

образом могли выдать данную характеристику как низкоуровнему персонажу, который один раз вознес хвалу выбранному им богу, так и высокоуровнему игроку который изо дня в день читал молитвы, выполнял задания и гнобил мобов во славу своего бога. Обе 'Веры' универсальные, про одну хоть что-то знаю, про вторую вообще ничего. Да, 'Верой' можно заменить 'Концентрацию', но брать кота в мешке… А, была ни была я же титан в конце — то концов!

Выбрана основная характеристика Харизма. Уровень 1, прогресс 0/ 100 %.

Выбрана основная характеристика 'Вера Древних'. Уровень 1, прогресс 0/100 %.

Вера Древних: воздавая почести Древним, вы ощущаете постоянный приток сил. Количество МП и ХП + (ур. Веры*3), маг/физ атака + (ур. Веры*2), регенерация МП, ХП и бодрости увеличена на 15 %.

Уфф, все не так уж плохо. Регенерация и количество маны и жизней меньше чем при концентрации, зато увеличен урон. От очередного предложения взять кладоискателя благополучно отказался. Осталось выбрать сторону, за которую буду выступать. Картос сразу отметается — до выхода обновления меня запрут в границах этой страны и навесят кучу ограничений, да и просто не хочется играть за 'плохишей'. Малабар… Тут уже поинтереснее, но опять же, соглашусь и из меня сделают мальчика на побегушках и никакого интереса. Мой класс напрямую не относится ни к одной из сторон, а потому для начала лучше всего позиционировать себя как наемника. В перспективе желательно создать собственный клан в две-три рейдовые группы и перейти на самообеспечение. Но это еще не скоро. Выбор сделан? Да, и я шагнул в портал за спиной.

Поздравляем! Вы завершили задание 'Выбор стороны конфликта'.

Награда: свободная игра, +50 очков опыта. Репутация не изменяется.

Уровень вашего персонажа повышен. Доступно распределение очков характеристик.

Эхх, хорошо то как! Я стоял возле опушки леса на склоне большой горы и вдыхал свежий морозный воздух. Говорят, что

получая уровень, персонажи с отключенными фильтрами чувств, испытывают ощущения сравнимые с экстазом. Наверное это правда, иначе как объяснить то, что на душе у меня так хорошо, ну, так хорошо!

— Привет, Барлиона! Встречай нового жителя! Моя игра, нет — жизнь начинается.

'А в это время в отдаленных горах на другом конце континента, в месте под названием 'Медный рудник Прика' в Барлионе появился предвестник Перемен. Это был игрок класса шаман, основная специальность ювелирное дело. Сейчас он был обычным заключенным, для которого мир состоял из черно-белых и оттенков серого цветов. Но пройдет совсем немного времени и его имя прогремит по всему миру. Его имя Махан, шаман Махан.

ГЛАВА 3 'Медведи, квесты и вендетта'

Вы когда-нибудь задавались себе вопросом: почему люди играют в виртуальные игры? Думаю всякого рода психологи и психотерапевты расскажут вам про нереализованные скрытые желания, про то что в играх человек реализует себя со второй стороны своего 'я'; кто-то скажет про общение, про отдых после работы, желание отвлечься, ожидание сказки… Все это так и правильно, но есть еще одна не менее важная часть — графика. Всегда удивлялся способностью дизайнеров сделать из окружающей среды великолепие, причем зачастую более красочное и живое, чем в реальности.

Вот так любуясь местными видами (комары-то не кусают) я и шел, спускаясь в долину и пытаясь найти 'чего закинуть в свой реактор'. Наконец мне подфартило, и я набрел на полянку с небольшой горной речушкой, в которой заметил плавающую рыбу. Натаскал сучьев, притянул трухлявый ствол, бывший ранее березкой, и тут предо мной во всей красе встали несколько проблем: распределить свободные очки, поймать рыбу и… развести костер. У меня, демон раздери, не было огнива! Решил начать с легкого и раскидал свои шесть очков по характеристикам.

Характеристика Выносливость увеличена. Текущее значение 8. ХП = 99.

Характеристика Сила увеличена. Текущее значение 6. ДМГ = 31.

Характеристика Интеллект увеличена. Текущее значение 4,5. МП = 25,5, МДМГ = 15,5.

Так с этим разобрался, пора ловить рыбку. Похвальное желание, остается только найти чем. Попробовал соорудить запруду, ловить руками, рубашкой. Итогом стало пять синяков, увеличение шкалы Ловкости на 50 %, Силы на 25 % и Интеллекта на 10 %. При этом бодрость упала до нуля, как итог сработало отключение тела на несколько минут. Результат я всем телом, за исключением головы, которая каким-то чудом оказалась на берегу, принимаю ледяную ванну. Единственным приятным бонусом стала небольшая рыбешка, заплывшая в рубаху. Если учесть, что она была длинною в ладонь, а в ручье плавали монстры по локоть, степень моей злости начала зашкаливать.

Пока обсыхал и ждал восстановления бодрости до максимума в 80 доступных единиц, думал, как быть.

Вершиной раздумий стала конструкция из веток и камней сужающая русло речки, дубина в руках и кучка гальки за пазухой. Галька нужна для того что бы швыряя ее выше по ручью, пугать рыбу и гнать ее ко мне. Начал пулять камни с интервалами в пол минуты. Первая рыба выплыла на меня минут через десять.

'Лосось', — подумал я.

'Дурак с палкой', — подумал лосось.

'ЕДА!'

'Хрен тебе!'

Бах! — и брызги во все стороны. Бах! Бах! Сначала даже целился, но потом руки вспомнили истину про то, что количество перерастает в качество и удары по воде пошли один за одним. Самозабвенно и с большой отдачей, уж больно кушать хотелось. В результате рыбу оглушило акустическим ударом, и она всплыла к верху брюхом. Дубинка то же не выдержала издевательств, и я остался с ее огрызком в руках, но с рыбой килограмма на пять.

Вы поймали рыбу 'горный лосось' шкала ловкости увеличена на 10 % итого 60 %. Получен опыт +2, итого 2 из 200.

Дубину конечно жалко. Можно сказать, что остался с голой ж… с пустыми руками против дикого и непредсказуемого мира. Хотя почему совсем пустыми? Я же владею магией и даже успел по дороге поэкспериментировать с 'ледяной иглой'. Для ее активации надо сказать ключевое слово 'Иг' и пятнадцатисантиметровая сосулька устремлялась к выбранной цели. Почему не использовал ее при рыбалке? — инертность мышления. Все никак не могу привыкнуть, что это мир не только меча, но и магии. Но какие наши годы, приспособлюсь. Осталось развести огонь. Когда-нибудь я опишу весь этот процесс и мучения более подробно. Тереть палкой об палку, как первобытные люди и ловить маленькую искорку, что бы из нее раздуть огонек — это удовольствие не для слабонервных. В первом же селении необходимо обзавестись спичками, или их местным аналогом. Но вот костер весело потрескивает, озаряя сгустившиеся сумерки. Ободранная вручную от чешуи рыба нанизана на импровизированный шампур и дожидается прогорания костра до углей. Чем бы заняться? А может попробовать сделать себе новую дубинку?

Набрал веток, что бы с одного конца палка была толще, чем с другого, и начал испытывать их на сжатие. Запорол пять штук и три отложил — для начала хватит. Ободрал веточки и сучки,

которые смог, не имея металлических инструментов это не простая задача, как может показаться несведущему человеку. Затем сходил к ручью, подержал заготовки в воде и потихоньку обжигал над костром, который уже почти прогорел.[10] Одна из болванок после температурной обработки оказалась слишком хрупкой, а вот две оставшиеся оказались очень даже ничего. Как раз парное оружие под выбранное мной направление боя. Пробуем наложить руну 'Арх'.

Вы создали предмет 'Парные деревянные дубины'. Прочность 20/20. Физический урон 30.

На данном уровне развития специальностей возможно наложение на оружие одной руны.

Свойства предмета изменены, создан предмет 'Парные деревянные дубины 'Аргх'. Прочность 20/20. Физический урон 30. Возможно наложение бафа 'Аргх': физ. урон +60, игнорирование 20 % физ. защиты, время действия 10 сек., шанс наложения 0,1 %.

Внимание, доступна новая специальность 'Оружейник'. Долго работая с подручным материалом, вы научились создавать орудия убийства. Развивая данную специальность, вы сможете ложку превратить в оружие. Желаете добавить данную специальность?

В мире Барлионы специальности можно получить и прокачать несколькими путями. Вариант первый: заплатить определенную сумму денег и выучить, или прокачать интересующую вас специальность у соответствующего НПС-наставника. Но тут есть несколько 'но' — вы никогда за деньги не вкачаете навык выше пятидесятого уровня и не все специальности можно купить за деньги. Вариант второй: выполнить специальные квесты получить навык и бесплатное обучение по цепочке квестов до семидесятого уровня. Обычно люди, выбирающие данную стезю, делали квесты на изучение специальности, а цепочку не делали, потому что это было долгое занятие. При наличии свободных средств, или поддержки клана, за тот же период времени, что был бы затрачен на задания, персонаж успевал вкачать почти те же уровни специальности, и имел бы кучу свободного времени для рейдов и других не менее интересных занятий. Третий путь был самый геморройный, но в настоящее время единственно доступный для меня: самостоятельно открыть специализацию. Например, что бы открыть Меткость, можно было долго и нудно стрелять по мишени с определенной дистанции, что бы отрыть Горное дело,

долго и нудно бить по найденным рудным жилам в надежде на то, что инструмент сломается раньше, чем закончиться терпение, или прочность кирки. Правда, был один нюанс, некоторые специальности иным нужно было открывать только таким методом. Список специальностей и характеристик в Барлионе был огромен и не факт, что игроки все их уже открыли. Поэтому я несомненно принял такую нужную в свободном плаванье специальность.

Добавлена новая специальность Оружейник. Текущий уровень 1. Прогресс 40 %.

Мастер Древних Рун прогресс 40 %. Текущий уровень 1.

Прогресс характеристики Ловкость +20 %, итого 80 % Текущий уровень 1.

Изучена схема создания парных и одноручных деревянных дубин низшего качества. Ограничение по уровню: нет.

Довольный тем, что получил новую специальность, поставил лосося на угольки и сразу почувствовался аромат приготавливаемой рыбы. В животе заурчало, и я внутренне улыбнулся. Казалось бы, капсула, в которой лежит мое реальное тело, следит за моим состоянием, вводит питательные вещества и микроэлементы прямо в кровь, то есть как таковой голод мне не грозит, но вот воздействия на мозг таковы, что я ощущаю это чувство. И, оказывается, не я один.

— Граауууууу!!! — с противоположной от меня стороны на поляну вышел медведь. Здоровый такой Топтыгин, чем-то похожий на нашего Хозяина Сибири, но и здорово отличающийся от него. Глаза горят красным огнем, когти здоровенные, в длину мишка вымахал за два метра.

'Пещерный медвежонок'. ХП = 600, физ. защита = 5, физ. урон = 60. Навыки — 'удар лапой' ДМГ = 90, 'оглушение', 'медвежий рев' — на 5 секунд. ФДФ +5, физ. урон +10; 'ярость' ДМГ *5.

Крий-Прародитель, и это годовалый медвежонок?! Какова же его мамаша, если этот 'малыш' может меня забить двумя ударами лапы. Боги, он же на меня бежит — ходу, ходу! Как я залез на высоченную сосну, что стояла на краю поляны, я не помню. Вот только этому гаду только это и нужно было.

— А-А-А-А-А!!!

— РАУУУУ-ГРАУУУ-РРРГААУУУУ!!

— Пшел вон, гад, от моего костра. Ты, куда зараза к моей рыбе полез! Все, держите меня семеро, сегодня здесь прольется чья-то кровь!

Основная цель этого выкормыша фабрики 'Большевик' — мой ужин из прожаренного лосося. Ну, уж нет, дудки! Отдавать свой ужин без боя я не собирался. На тебе иглу в спину и еще и еще. Пока медведь развернулся и, ревя дурным голосом, добрался до меня, успел опустошить свой запас маны.

Пещерный медвежонок. ХП = 515/600.

Негусто, но хоть что-то. Все-таки магия действительно полезна. Хорошо то, что Топтыгин активировал 'ярость' и следующая активация будет через какой-то промежуток времени. Плохо, что я так его разозлил, что он решил залезть за мной на дерево. Эх, была, не была. Прыгаю с сосны, естественно на ногах не удержался и откатился под медведя, который с удивлением смотрел вверх, гадая, куда же подевался двуногий нахал, так больно жалящий льдинками. Быстро подымаюсь с земли и бью дубинами по хребту, тут же повторив удар, но на этот раз в плечо, отбегаю подальше в сторону речки. Походя, откинул рыбу с костра — не дай боги мой ужин из-за жадного медведя превратиться в угли.

Как же медленно восстанавливается мана, всего по одной единице в минуту.

Крий. ХП 99/99, МП 0,8 из 25,5. Бодрость 70/80. 'Парные деревянные дубины' прочность 18/20.

Пещерный медвежонок ХП 465/600.

С таким количеством жизней 'малыша' единственное, что мне остается, это бегать вокруг и ждать момента, правда у медведя шансов больше. Дебаф 'голод' на реген жизненных показателей подведет меня под лапы мохнатого раньше, чем ему надоест игра 'догони титана и надавай ему по шее'. На втором круге в моей голове созрел план. Возле речки стояло сдвоенное дерево, немного прикрытое кустами. Если бы удалось каким-то макаром заманить косолапого в эту вилку, да с разбега, то он застрянет там. Обманывать себя не стоит, такая преграда надолго его не задержит, но выигранное время даст мне возможность нанести несколько ударов. Для реализации моего замысла пришлось приблизиться на опасно близкое расстояние к противнику, единственное, что нас разделяло, горящий костер. Поддев одну из

почти прогоревших головешек ногой, прицелился и зафутболил ее в опешившего от такой наглости медведя.

Вовремя же я успел отскочить. 'Рев', 'Ярость' и костер разлетается под лапами взбешенной трехсоткилограммовой туши, которая вслед-вслед несется за мной. Тартар Всемогущий, только бы получилось. Вот оно дерево, подпрыгиваю вверх, отталкиваюсь от одного ствола, другого, нырок вперед. Уй-е Йошкин кот — хорошая плюха прилетела мне в спину, хорошо хоть на излете, и приземление в добавок вышло неудачным. Больно то как. А как там 'дитятко'..есть! Попался и ревет белугой. Видимо решил повторить мой подвиг с прыжком, и застрял конкретно и надежно. Теперь подобрать выпавшие дубинки и быстрее назад. Ага, вот ты мой хороший, тебе вдвойне не повезло, еще и левую лапу то ли вывернул, то ли ушиб сильно, но она повисла плетью.

Крий. ХП = 18, МП = 4

— Н-на… вот тебе… еще удар… получай… сдохни гад! Рыбки халявной захотел?! А кровушкой своей не захлебнешься, — каждый мой истеричный выкрик сопровождался ударом, на восемнадцатом мои дубинки-самоделки развалились.

Крий. ХП = 18,5; МП = 4,9, Бодрость 7/80. 'Парные деревянные дубинки 'Аргх' предмет уничтожен.

Пещерный медвежонок. ХП = 5/600.

Недостаточно маны для активации заклинания, сделайте перерыв и восстановите жизненные силы, в противном случае вы можете погибнуть.

Тупая железяка! Неужели мне не хватит одного удара? Медведь почти выбрался, где же это одна десятая маны! Вот он заносит свою лапу, и в это же мгновение заветная цифра стала равна пяти.

— Иг! — с левой руки устремляется льдина и попадает пещернику прямо в распахнутую в оскале пасть…

Получен опыт: + 120 Опыта, прогресс 122/200.

Получены улучшения навыков:

+1 навыка характеристики Сила. Итого 7. Получен прогресс характеристики Сила +50 %, итого 50/100.

+1 навыка характеристики Выносливость. Итого 9. Получен прогресс характеристики Выносливости +20 %, итого 20/100.

+1 навыка характеристики Интеллект. Итого 5. Получен прогресс характеристики Интеллект +50 %, итого 50/100.

Прогресс характеристики Ловкость +60 %, получен +1

навык характеристики Ловкость. Итого 2. Прогресс 40/100.

Получено достижение! Гроза Животного мира 1 уровня (до следующего уровня — 19 убийств животных). Текущая награда за достижение: наносимый урон животным увеличивается на 1 %.

Посмотреть список достижений можно в меню достижений персонажа.

Потеряв от одного удара свыше 80 % ХП при включенном фильтре ощущений, Вы мужественно продолжили бой и довели его до победного конца не использовав при этом восстанавливающие эликсиры и заклинания лечения.

Доступна новая основная характеристика персонажа: Непоколебимость. Непоколебимость определяет способность игрока игнорировать физический и магический урон противника: физ/маг защита увеличена на + (защита *Непоколебимость/5). В случае если игрок получает дебаф, имеющий «время действия — до смерти», такой дебаф заменяется на «время действия — 24 часа». При получении урона с вероятностью 7 % игрок получает минутный баф «адамантиевая броня», дополнительно игнорирующий 30 % входящего урона.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

Боги Барлионы, да за такую характеристику танки готовы были удавиться. Непоколебимость один из навыков, которые невозможно было купить и получить за квест, ее можно только заработать. Топ кланы бережно охраняли и не выкидывали в сеть информацию о способах получения таких характеристик. Непоколебимость не была исключением и теперь понятно почему. Такую характеристику модно получить только на начальных уровнях, когда не жалко опыта от неудавшейся попытки, да еще ограничения по полученному урону и фильтре ощущений. Только очень упертые люди смогут ее получить, или халявщики вроде меня. Я предполагал выполнить квест на Несгибаемость, но упустить такую возможность и не принять Непоколебимость, с моей стороны было бы глупо.

Получена характеристика Непоколебимость. Текущий уровень 1. Рост за свободные очки характеристик идет в соотношении 3:1. Прогресс 0/100.

Активировано задание 'Разорители ульев'. Начальник гарнизона Форт— Скайфол пообещал награду тому, кто уничтожит пещерных медведей, которые мешают его хобби и разоряют пчелиные улья. Награда: +100 репутации с начальником гарнизона, +50 репутации с жителями города Скайфол, 100 золотых. Дополнительная награда: скрыто. Уничтожено пещерных медведей 1/5.

Точно, на месте, где только что была туша зверя, остался лежать здоровенный медвежий клык. Но главное то, что поблизости есть человеческое поселение, а там есть еда, учителя, задания. цивилизация.

'А было бы неплохо прийти в Скайфол с полным комплектом клыков и получить дополнительную награду'.

— Кто здесь? — я не на шутку перепугался, так как голос раздался у меня в голове.

'Твоя прелесть, ха-ха-ха. Домовитость я, или жадность, это с какой стороны посмотреть' — приплыли тапочки к дивану, с собственным хомяком разговариваю.

Это все от голода. Точно. Где там предмет спора с медведем, вроде в те кусты улетел. Мда, вид малоприятный, но попробую отмыть в речке от песка и дожарить, не выбрасывать же. И на все про все у меня час, а потом будет кара за неснятые дебаф. В результате всех мучений я получил следующее6

Вы приготовили и съели 'плохо прожаренного горного лосося'. Дебаф 'Голод' снят, наложен баф 'Плохая еда' — восстановление ХП, МП и бодрости снижено на 10 %.

Доступна специальность 'Повар'. Потребность в пище является неотъемлемой частью жизнедеятельности, а повара могут совершать чудеса с едой и ингредиентами, результатом которых может стать приготовление кулинарного шедевра. Желаете принять данную специальность?

Принимаем. Путешествовать мне еще не раз придется и не факт, что не попаду в такую же ситуацию как теперь. Нормально же приготовленная еда может дать неплохие бафы и не придется, как в предыдущем бою, переживать за голодный обморок в самое неподходяще время.

Вы освоили специальность 'Повар'. Текущее значение уровня: 1. Прогресс 0/100. Доступно рецептов: 1.

Утром так и не покинувшая меня Жадность заставила предпринять мозговой штурм по вопросу выполнения полученного задания по добыче медвежьих скальпов. В пользу этого выступало то, что придя в Скайфол, я сразу же смогу заработать какую-никакую репутацию у его жителей и коменданта. Второе — жирный опыт. Третьей, но не последней по важности, причиной были 100 золотых. Стартовый капитал необходим кровь из носа, а то вся одежда на мне мало того что была с ужасными характеристиками, так и скоро начнет расползаться на нитки.

Плохо было то, что медведи, скорее всего, разбросаны на какой-то площади, но это же и плюс, потому что в данный момент я не выдержу боя с двумя косолапыми. Да какое двумя, мне и с первым несказанно повезло. Но мыслишка сидела в голове и не отпускала. Памятуя о вчерашних ошибках, устроил утреннюю рыбалку, но теперь не глушил рыбу, а убил ее 'иглой' с третьей попытки. Получил еще +2 опыта и +10 % в Интеллект. А вообще у меня сложилось впечатление что рыбина одна и та же, просто она респавнится два раза в сутки — к завтраку и ужину. Пробовал приготовить лососину как-нибудь по-другому, но ничего не получалось, видимо нужны рецепты, что снова подводило меня к мысли про деньги и медведей. Поняв, что я оправдываю свой собственный страх перед смертью, плюнул на раздумья и начал готовиться к охоте. Сделал две пары новых дубин, получил по +80 % в Руны и Оружейника и +40 % в Ловкость. Уровни Рун и Оружейника увеличились на 1 единицу.

Дополнительное оружие заняло аж четыре ячейки инвентаря, благо там так же пусто как у студентов в холодильнике. Кстати, охранные грамоты Картоса и Малабара то же наличествовали, но места в мешке не занимали. Текс же обоих был одинаков:

'Податель сего является гостем империи Малабар/Картос. На него распространяются все права и ограничения гражданина империи, кроме возможности занимать государственные должности и посты в пределах государства, до особого распоряжения Императора'.

В принципе, эти документы разрешали мне выполнять практически любые задания не связанные с военной и государственной службой. В свете скорого появления игрового Картоса, цена такого документа может достигать баснословных сумм. Посудите сами — доступ в обе противоборствующие империи; возможность открыть собственное дело в любом городе (даже Столицах); статус нейтрала. Да с такими бумагами меня с руками и ногами оторвал бы любой торговый клан. Может в торгаши податься? Не — скучно.

Но вернемся к нашим баранам. Здоровым, клыкастым баранам. С поляны мне уходить нельзя, а потому будем базироваться тут. Согласно внутри игровым законам, квестовые мобы размещаются в пределах половины дневного перехода друг от друга. Это значит, что оставшаяся четверка топтыгиных бродит где-то поблизости. Убить их в открытом бою я не могу, поэтому надо найти место и соорудить ловушку. Последний удар должен непременно нанести я, в противном случае мне достанутся только квестовые итемы, но не опыт за медведей. Что делать сначала? Найти мобов, или место для засады? Для начала место засады, но пробираться надо осторожно. Помню, у нас в подразделении был сержант родом из Сибири. Он рассказывал интересную байку. Будто бы однажды, когда был в отпуске, пошел он в лес за малиной. И вот нашел полянку, собирает и вдруг слышит, что кто-то сопит, копошится. Ну, грешным делом подумал, что кто-то из молодежи забавляется подальше от дома и родительских глаз, и решил напугать охальников. Подкрался со спины аккуратно и как заорет что-то типа 'Попались! От я мамке то и расскажу!'. А в ответ не хилый такой рев и вылетающий из малинника медведь. То ли косолапый с испуга не разобрался, кто его напугал и не преследовал, то ли у сержанта ноги быстрые оказались, но все обошлось хорошо.

В общем, излазил ближайшие окрестности и нашел трех из четырех медведей. Первый был в получасе ходьбы ниже по течению и обитал в зарослях… малинника; второй жил в трех часах от места стоянки; третьего нашел совершенно случайно и он-то и преподнес мне сюрприз. Увидел, а точнее услышал я этого топтыгина под конец дня, как оказалось, шумел он из-за того, что свалился в небольшой овражек и не замечал выхода из него. Склоны оказались довольно отвесными, что не позволяло по ним взобраться, а к единственному пологому спуску медведь стоял задом. Выход он нашел только минут через десять. Вот этот случай и лег в основу моего плана.

Строительство ловушки растянулось еще на два дня. Жуя все эти дни невкусную рыбу (+50 % Интеллекта за рыбалки и +10 Опыта), я мечтал о вкусном, сочном куске мяса зажаренного на сковородке, о тушеных овощах с перцем, о жареной картошечке с грибами… я мечтал о нормальной постели и еде. Так вот, метрах в пятиста от своего лагеря, я нашел нужную глубокую яму примерно десять на пять метров и глубиной метров пять, стой лишь разницей, что стены ее были почти отвесными. Там, где было не так пришлось поработать импровизированной палкой-копалкой и активно использовать руны 'Аргх' и Эльт'. Далее я притянул и накидал в яму огромное количество хвороста и

сушняка. В завершение обошел все подходы к яме, сделал несколько искусственных буреломов, наметил пути отступления в случае неудачи и только потом приступил к своему коварному замыслу. Результатом подготовительных работ стало: +70 % Силы, +50 % Выносливости, +20 % Интеллект и +20 % Ловкость, +170 % в Руны, на единичку поднялись Интеллект, Ловкость, Сила и Руны. Как не пытался молиться, возносить хвалы и проклятия богам — ничего не помогало. Как интересно мне повышать навык Веры, если все обычные ухищрения не срабатывают. Расстраивался и потому, что я не как нормальный человек попал в обычный, полный людьми и неписями город, а выкинуло в местности где-то на краю вселенной (не удивлюсь, если она даже не исследована!). Немножко поныв самому себе на горькую судьбу начинающего титана, успокоился и отправился удовлетворять свою хозяйственность, которая жадность и жажда халявы.

Действовать решил в той же последовательности, как и нашлись мне медведи. Когда перед нумеро уно выскочил замызганный, диковатого вида детина в обносках, он аж присел на пятую точку, но потом сработала агр-направленность моба и он весело побежал за мною. В тот момент, когда добыча, казалось, уже была у него в зубах, дичь вильнула, как подлый заяц, в сторону и ноги не ощутили такой привычной и необходимой земной тверди…

Любой хорошо составленный план боя летит к чертям после первого же боевого контакта с противником. Если план очень хорош, то он слегка корректируется, если нет…пичалька. Мой план продержался несколько дольше, но и ему пришел трындец. Так что сейчас приходится бежать и болтать с собственной Жадностью.

— Левой-правой, левой-правой…Раз-два-три, раз-два-три… Жадность, я тебя убью, материализую и убью. Три раза.

'Ню-ню, с меня дроп не упадает, я всего лишь Жадность, но за имя спасибо. Ты беги-беги, не отвлекайся, кстати, бодрость упала до двадцати трех…'

Кажется, я схожу с ума — сам с собой разговаривать начал. А ведь все так хорошо начиналось…Убил четырех медведей, получил интересную специальность, апнул левел, сейчас еще один:

Получен опыт: + 120 Опыта, Вы достигли 4 уровня, прогресс 6/400. Свободно очков характеристик 10.

Получены улучшения навыков:

Получен прогресс характеристики Интеллект +50 %, итого

0/100. +1 навыка характеристики Интеллект. Итого 9 (+1 от вещей).

Прогресс характеристики Ловкость +25 %, итого 0/100, получен +1 навык характеристики Ловкость. Итого 4.

Специальность 'Мастер засад' прогресс увеличен на +50 %, итого 0/100. +1 навыка специальности 'мастер засад'. Итого уровень 3.

Гроза Животного мира 1 уровня, до следующего уровня — 15 убийств животных.

Медведи попадали в ловушку, как кур в ощип — легко и непринужденно. Очутившись в яме, они кричали, били стены лапами, пробовали подняться, но не зря же я столько старался, все потуги были безрезультатны. От меня требовалось только принести несколько подожженных факелов и скинуть их на дно ловушки, которая была устлана хорошим слоем хвороста и дров. Факелы падали, хворост разгорался, а медведь, не имея возможности выбраться, получал урон от огня. Единственное, что мне оставалось так это добить бедное животное 'ледяной иглой'. После первого подобного убийства мне предложили принять специализацию 'мастер засад'.

'Мастер засад' — долгие наблюдения за повадками больших животных привели вас к тому, что вы можете заставить жертву прийти в выбранное вами место и завести ее в смертельную ловушку. Эти же навыки можно применять не только для охоты, но и для военных и инженерных целей. Получен чертеж: 1 ('открытая огненная яма').

Особенно интриговала приписка про использование в инженерных и военных целях. Пытался покопаться в гайдах по этой теме, и с удивлением обнаружил, что мне ограничили выход в сеть 'до особых распоряжений'. Что бы это могло значить? Да что угодно, на мои планы это сильно не влияло. Подождав пока догорит огонь, слазил вниз ямы и подобрал второй клык, до завершения квеста оставалось три клыка.

Споткнулась моя система на последнем пятом медведе. Точнее, разрабы подкинули очередную свинью, но, если честно, то вполне ожидаемую, если включить мозги — намеков хватало. Намек номер один: скрытая дополнительная награда. Казалось бы рядовой квест пойти и набить итемы, за что дополнительная награда? Подсказка номер два: название моба — 'пещерный МЕДВЕЖОНОК'. А что мы знаем про медведей? То что до трех лет они обычно не удаляются очень далеко от мамки. А я же дурак у

безымянной пещерки в часе ходьбы от стоянки заприметил последнего медвежоночка и решил провернуть обкатанный сценарий, благо перед глазами замаячили ростбифы, булочки с вареньем и прочие вкусности, которые можно купить на сотню золотых. Сунулся к нему с 'иглой' и нарвался…

К огненной яме мы бежали вчетвером. Впереди я, за мною, хм. м, два медвежонка и замыкала процессию их мамаша. Злая, в полтора раза больше своих детенышей, встревоженная пещерная медведица.

'Пещерная медведица'. Агрессивное древнее животное, будет защищать и мстить за своих детей до последнего издыхания врага. ХП = 6000, ФДФ = 50 ДМГ = 150. Навыки — «удар лапой» физ. урон = 250, «оглушение», «медвежий рев» — на 5 секунд. ФДФ +100, ДМГ +100; «ярость» физ. урон *5, 'месть матери' — на один удар в минуту физический урон увеличен в 1000 раз.

Один из медвежат попал в мою западню, а вот второй и медведь-мама бежали со мной до тех пор, пока я не додумался заманить их к той яме, которая натолкнула меня на идею огненной ловушки. Малыш, по всей видимости, застрял на какое-то время там, а медведица меня догоняла. Сделав круг через бивак, зажег три факела и, домчавшись до места, применил их по назначению.

Всемилостивейшие боги, как же реалистично иногда прописаны действия НПС и мобов в этом мире. Если бы я не понимал, что ЭТО игра, то, наверное, свихнулся бы. Представьте картину: яма, внизу которой сгорает заживо медведь, а наверху его мама-медведица. Она ревет, мечется из стороны в сторону, из глаз катятся слезы. Бедный медвежонок в яме кричит от боли и зовет такую большую и добрую маму на помощь. Она валит близлежащие деревья, подтягивает их к огненной ловушке, в которую попал ее сын, но тем самым делает еще хуже. Ветки быстро занимаются, жар усиливается, и дерево ломается под тяжестью медведя, и он снова падает вниз, в самое пекло. В глазах медведицы стоит ужас от происходящего.

'Пещерный медвежонок' ХП = 100/600…ХП = 50/600.. ХП = 1/600…

Последний, предсмертный вскрик и мне идет опыт за его смерть. Подымается уровень, мимоходом отмечаю, что предыдущих добивать 'иглами' было не обязательно. Ноги разворачивают меня в сторону от этой поляны, бегу к шестому

медведю, а перед глазами стоит запечатленная на всю жизнь картина:

Догорающие языки пламени, большая и кажущаяся такой сильной, но в то же время одинокой, медведица на краю ямы с задранной в небо мордой. И Крик. Крик матери по погибшему детенышу. По тому, кого вскормила своим молоком, из-за кого недоедала, отдавая собственную добычу для того что бы он вырос сильным и здоровым. По тому, кто будучи несмышленым комочком меха играл со своими братьями и сестрами. По тому, кто залез в первый раз на дерево и кричал от страха, потому что боялся слезть с него. По тому, кто поймав первую свою рыбу не съел ее, а принес своей матери…

Это всего лишь игра, всего лишь игра. Хочется бросить этот проклятый квест, этих медведей, 'Барлиону' и бежать, бежать отсюда. Но какая-то часть ранее тренированного разума, отмечает, что это глупо. Нажать на 'выход' по причине того, что чертов скрипт прописан столь реалистично, это безумие. В будущем будут сцены не менее кровавые и жуткие. Да, Барлиона на поверку оказалась до жути правдоподобной, но ведь ты сам хотел этого — чувства, эмоции. Получи и распишись, тряпка. Не раскисать, прибавь ходу и захвати еще один факел.

Прибежав к последнему медвежонку, отметил, что он немного другой и до сих пор не сумел выбраться из овражка. Выделил его и посмотрел на статы.

'Маленький пещерный медвежонок'. ХП = 300. ДМГ = 20, ФДФ/МДФ = 5'

То, что более крупным его братьям было досадным препятствием, этому медведю стало непреодолимой преградой. Это всего лишь моб. Скоро сюда прибежит другой моб и мне надо успеть уничтожить этого. Зачем я брал факел, если его можно и так убить? Огонь — медвежонок — медведица — реалистичное поведение — огонь… Какая-то мысль вертелась всю дорогу и вот она оформилась. И она может сработать. Бросаю факел на землю, накидываю сверху тут же лежащие ветки, что б огонь не угас раньше времени, а сам в диком темпе стаскиваю и бросаю в яму весь сушняк, что был в округе.

Медведица, появившись через десять минут увидела меня стоявшего на противоположной стороне ямы с ненавистным огнем в руке, а внизу закиданный ветками плакал ее последний сын.

'Первой мыслью было броситься вперед и разорвать двуногого, уничтожившего ее детей, но враг, видимо прочитав ее

мысли, качнул палкой с огнем. Предупреждает, что может повторить то же что и с предыдущим сыном? Тогда чего же он медлит?! Еще один такой ужас я не вынесу. Что это он там кричит, как-будто я понимаю речь двуногих. Может попробовать узнать, что он хочет с помощью древнего искусства мыслеречи? Хотя навряд ли он может так разговаривать, но может хоть отвлеку немного, а там…'

Голову пронзила острая боль, от которой я неожиданно качнулся, и чуть было сам не свалился вниз. В голове как будто кто-то копошился, появлялись обрывки ранее не виданных мной картин и эпизодов чужой жизни. С ужасом понял, что это медведица пытается донести до меня какую-то информацию. Попробовать понять? Попробуем. Пещера. Медведица и пять медвежат. Речка. Медведица и медвежонок. Лес… И тут я понял, что понимаю ее.

'Внимание! Получено достижение доступное Древним и немногим из ныне живущих. 'Общение мыслеречью'. Что бы понимать незнакомых разумных и животных Древними магами была изобретена мыслеречь. Ныне этот навык почти забыт и считается утерянным, однако немногие его хранители все же пользуются мыслеречью и не дают угаснуть этому знанию'

Вы выучили новый язык: мыслеречь. Получено достижение!

'Общение мыслеречью' 1 уровня (до следующего уровня — 19 использований мыслеречи).

Награда за достижение: 3 % шанс случайного наложения заклинания 'Суть вещей': вы можете чувствовать суть вещи, не обращая внимания на ее внешний вид. Внимание! Данное заклинание не позволяет чувствовать суть вещей, скрытых заклинаниями уровня 'Заслон сути' и выше.

Посмотреть список достижений можно в меню достижений персонажа.

— Здравствуй, Древний, — мыслеречь не передавала эмоций, и вообще не была 'лингвистическим языком'. Картинки подстраивающиеся под ассоциации собеседников. Каждый видел что-то свое, но понимал один другого.

— И ты здравствуй, Хозяйка леса. Прости, за то, что сделал с твоими детьми. Я сожалею о содеянном, но не отступлю. Если понадобиться погибнуть, то погибну. Мне не нужны ваши жизни. Но и мирно разойтись после совершенных мною убийств мы не можем.

— Ты прав, Древний. Я буду мстить.

— Заключим соглашение. Я оставлю тебя и твоего сына здесь.

А вы дадите мне время убраться отсюда подальше до следующего рассвета. Вы не сходите с места и ждете восхода солнца, а потом открываете на меня охоту.

— До вечера, двуногий. Я дам тебе время только до захода Яркого-Круга-на-Небе. Сделка?

— Сделка.

К лесу я отходил, медленно пятясь спиной, и только когда расстояние между нами достигло метров тридцати, бросился бегом к лагерю за пожитками. Забросил две порции лососины в рюкзак, залил костер и побежал к ставшей братской могилой в прямом смысле этого слова, огненной ловушке. Когда подошел к краю ямы, то от медведя, как и горящего огня, не осталось и следа. Оплавленные и закопченные края ловушки — вот и все следы разыгравшейся недавно трагедии. Именно факт отсутствия трупов убедил меня в том, что к игре надо относиться проще. Как бы реалистична она не была. Спустившись по сломанным медведицей деревьям (спасибо ей за это, а то песчаные стенки настолько оплавились, что кое-где стали напоминать стекло) пошарил в золе и подобрал недостающий клык.

Задание 'Разорители ульев'. Уничтожено пещерных медведей 5/5. Отчитайтесь о выполнении начальнику гарнизона Скайфол. Награда: +100 репутации с начальником гарнизона, +50 репутации с жителями города Скайфол, 100 золотых. Дополнительная награда: условия не выполнены, скрыто.

Следующим пунктом моего продвижения стала пещера, в которой я столь неудачно нашел пятого медведя. В этот раз я потратил минут двадцать на изучение подходов, а то вдруг медведица решила вернуться в родную пещеру. Убедившись в отсутствии представителей чего-нибудь живого в обозримом пространстве, рискнул все же обыскать ее. Внутри пещера оказалась больше, чем можно было предположить по ее входу. Ровный гладкий пол, куполообразный свод и поросшие мхом стены. Такое чувство, что раньше это было каким-то помещением. Недалеко от входа из веток и травы и мха было устроено лежбище. Порывшись в этом мусоре нашел какие-то кости, черепа разных мелких животных и даже один человеческий, по всей видимости, принадлежавший ребенку. Уже отчаявшись найти что-нибудь ценное и жалея о зря потраченном времени (до заката оставалось не более двух часов) краем глаза мелькнувший отблеск света на небольшом металлическом предмете. Это оказалось маленькое колечко. Рядышком лежала деревянная куколка человечка с длинным носом.

'Детское колечко' — свойства скрыты, класс предмета: квестовый.

'Кукла 'Буратино' — амулет, свойства скрыты, класс предмета: квестовый.

Дважды два сложились очень просто. Детский череп, вещи ребенка, приплюсуем медведей и получим медведей-людоедов. А я их еще жалел, чуть не разрыдался как младенец.

Внимание! Условия задания 'Разорители ульев' изменены.

Описание: Охотясь на пожирателей меда, вы обнаружили доказательства людоедства и чьей-то былой трагедии. Доложите о находках начальнику гарнизона Форт-Скайфол. Класс: редкое.

Награда: +100 репутации с начальником гарнизона, +50 репутации с жителями города Скайфол, 100 золотых.

Дополнительная награда 1: +200 репутации с начальником гарнизона Форт-Скайфол, +50 репутации с жителями города Скайфол. Случайная вещь из запасов начальника гарнизона.

Дополнительные условия: скрыто.

Штраф: –1000 репутации со всеми обитателями города Скайфол, — 100 репутации со Свободной Землей Скайфол.

Простенький квест превратился в нечто большее. Как здесь принято хоронить погибших не знаю, но все же захвачу с собой череп ребенка, пусть он и занимает две ячейки в мешке. Ого, а времени то почти не осталось. Просмотрю еще дальнюю стену и бегом отсюда. Стена как стена явных ниш нету, вот только одна дыра на уровне моего плеча проверю ее и ходу.

— АААААА! Еп вашу маму, — Дети! не суйте руки в незнакомые и не изученные места. Особенно, когда за вами гонятся медведи-людоеды. Мою зажало, словно тисками и не пускало ни в какую сторону. И в довершении всего я еще там умудрился чем то порезаться.

— Внимание, — раздавшийся металлический голос шел откуда-то сверху, — пробы крови взяты, ожидайте завершения анализа. Анализ завершен. Уважаемый Судья, для завершения процедуры активируйте, пожалуйста, низшую руну.

— Какую, блин, руну, освободи мою руку!

— Активируйте низшую руну. В случае невыполнения требования вы будете уничтожены.

— Задолбали, всем только бы уничтожить меня. Хочешь руну? Вот тебе 'эльт', вот тебе 'аргх'. Все, других не знаю.

— Уважаемый Судья, пожалуйста, назовитесь и укажите

причину посещения лаборатории проекта 'Возращение Величия'.

— Повышение профмастерства.

— Принято. Информирую, что в настоящий момент производственные мощности лаборатории ограничены. Осуществить заявленную Вами цель не представляется возможным по причине отсутствия обучающих программ и наставников. Процент сохранности лаборатории составляет 5 %. Сохранность защитных систем 10 %. Территория занята нежитью уровня 5-50. Желаете очистить лабораторию от захватчиков?

— Да! — каменные тиски разжались, выпуская мою руку, с которой обильно капала кровь. В тот же миг напротив меня замерцал портал перехода, а сзади раздался торжествующий рев обрадовавшейся людоедши. Мне ничего не оставалось делать, как шагнуть в неизвестность, скрывающуюся за кромкой портала.

ГЛАВА 4 'Осколки прошлого'

Первое что бросилось в глаза после перехода, было системное сообщение следующего содержания:

Оповещение для игрока! Открыта новая территория: 'Заброшенная лаборатория титанов'. Прохождение: соло или группой. Способы прохождения: вариативно от уровня игроков. Стартовые условия: вариативно от класса игроков. Вероятность обнаружения ценной вещи с обычного противника увеличена на 45 %, получаемый Опыт увеличен на 20 %.

Я открыл новую территорию, значит, до этого ее никто не проходил. Первопроходцам полагается максимальный шанс на получение добычи и ачивка 'первое прохождение'. Казалось бы, радуйся, но тревожило то, что обычно такие подземелья проходили группами, а заявленный уровень мобов до пятидесятого внушал страх.

Место, в котором я очутился после перехода, представляло собой длинный коридор из металла, кое-где висели мерцающие неровным светом плафоны, дающие тусклое освещение. Стены были в опалинах и отметинах от применявшегося здесь оружия и магии. Дальше по коридору были видны кучи битых стекол, мешанина из сломанных предметов интерьера. Двинувшись вперед, отметил, что пыли почти не было. Осторожно, стараясь сильно не шуметь, прошел до первого поворота. Сразу за поворотом в стене обнаружилась полусорванная дверь в небольшое помещение. Заглянув из любопытства внутрь, обнаружил на полу лежащий скелет в странных истлевших одеждах, а возле него предмет очень похожий на книгу, или тетрадь. Осмотрев перекошенные двери, которые мешали зайти внутрь, понял, что без шума их снять не возможно. Металл настолько заржавел, что аккуратно снять дверь с петель не получиться, только выбивать. Дилемма. Можно тихо двигаться дальше по коридору, или попробовать выбить дверь и добраться до книги. Двум смертям не бывать, а одной не миновать, все одно рано или поздно меня обнаружат.

Ббаахх! Грохот от моего падения с дверью был такой, что даже глухой гоблин в Картосе услышал бы, а не то что местные обитатели. Думаю, самый тупой зомби понял, что кто-то заглянул к ним на огонек. Интересно оно хоть того стоило? Скелет, как только я дотронулся до него, рассыпался кучку праха, которую можно было взять с собой.

'Прах' — алхимический ингредиент, иногда применяется в кулинарии.

Бр-р-р, ничего себе приправка в супчик. И ведь кто-то же платит безумные деньги за нее. Нагнувшись за тетрадкой, за которой собственно и влез сюда, услышал треск раздираемой ткани. Испугавшись, что на меня кто-то напал сзади, попытался развернуться и активировать 'иглу'. Это была моя ошибка.

Внимание! Прочность предмета 'льняные штаны' = 0/15. Вещь сломана.

Дамы и господа, я в буквальном смысле остался с голой жопой, если не считать трусы-стринги (убить разрабов!) непонятной расцветки, стыдливо прикрывающие наготу. Глянул на статы остальной одежды. лучше бы я этого не делал. 'Льняная рубаха' 3/15, 'сапоги' 2/10. И зачем же я полез в пещеру медведей? Конечно же я знаю ответ, все дело в желании найти халяву. Именно она толкнула меня на это и, как результат, остался с тем, что имею.

Халява. Как много русского для русского в этом слове. Нет такого русского человека, который не любит быстрой езды, водку и халяву. 'Халява' это легкая добыча, которая досталась владельцу без усилий, совершенно бесплатно, по случаю. Только русский народ мог сложить такие сказки, когда халява появляется ниоткуда: скатерть-самобранка, золотая рыбка, печь, которая движется сама по себе. В литературе незвучный термин 'халява' замен на 'рояль в кустах'. И чем больше этих самых 'роялей' в произведении, тем оно более мэрисьюшнее[11]. Перевести значение русского слова 'халява' на любой иностранный язык довольно трудно, но для русского человека это больше чем слово, это философия жизни, которая передается из поколения в поколение.

Ладно, не будем о грустном, стоит взглянуть на добычу, раз уж она обошлась мне в цену сверкания пятой точкой. Тетрадочка, в отличие от ее хранителя, превращаться в пыль не спешила, но, открыв ее и увидев непонятные символы, поначалу расстроила. Как, скажите на милость, можно читать на незнакомо языке не зная его? Будто услышав мои претензии, выскочило сообщение:

Вы нашли письменный артефакт титанов. Для его прочтения и расшифровки необходимо достижение 'азбука Древних'. Желаете прочитать?

Нет, блин, в туалет сходить и применить по косвенному назначению! Конечно, хочу прочитать. В тот же миг непонятные значки сменились понятными для меня буквами и словами. Это оказался журнал дежурного охраны верхнего, так называемого гостевого, яруса лаборатории. Местами поврежденный и не читаемый, но общий смысл разобрать удалось. Интересное чтиво оказалось.

'Пятый день месяца Крови. Происшествий нет. Весь штат в полном составе на месте. Пятеро гостей проходят переподготовку в штатном режиме' — дальше несколько страниц было не разобрать, но потом новая разборчивая запись.

'Семнадцатый день месяца Металла. Эксперименты в рамках проекта 'Сверх-Лич' вышли из-под контроля. Сам объект вырвался за пределы лаборатории. Нижние ярусы заполнены нежитью. Связь с внешним миром отсутствует. Порталы как внутри комплекса, так и снаружи не работают. Внешние порталы пускают внутрь, но не работают в обратном направлении. Таким путем сюда попала очередная группа Кандидатов. Стационарный портал запасного выхода, который возможно еще действует, находится на нижнем пятом ярусе. Охранные системы выходят из строя одна за одной…' — далее выцветшее пятно крови прерывало чтение и через три страницы была последняя запись.

'Первый день месяца Ночи. От ушедшей вниз сборной группы Кандидатов и охраны вести не поступают уже три дня. В прорытом снизу туннеле слышится шевеление костяшек — готовятся штурмовать последний рубеж обороны.

Лишенный подпитки манной, после отключения магического реактора, Дух Лаборатории перешел в спящий режим. Располагающаяся на втором этаже Центральная диспетчерская заблокирована на общий код крови. Судя по тому, что охранные блоки не активировались, группа туда не смогла пробиться…' — дальше только пустые, неисписанные страницы. Покойся с миром безымянный титан. Пусть Бездна станет спокойным пристанищем твоей души.

Повинуясь внезапно пришедшему порыву души, достал горстку праха из инвентаря, поднес ее на ладони ко рту и резко дунул.

— M'Aarterg ole costantr, tiotanor-werv! — прощальные слова на мертвом языке для мертвого представителя мертвой расы.

Получен прогресс характеристики Вера Древних +50 %, итого 50/100.

Занятый не тем, чем надо, прозевал приближение первых врагов и обнаружил их, когда они же не то что создавали шум, а реально гремели костями. Восемь обычных скелетов. Они выглядели настолько ужасно, потрепано, что казалось, плюнь в такого, и он рассыплется. У одного не хватало пяти ребер, у другого руки, третий нес свою голову в руке. Вместо глаз — темные провалы, в которых плещется огонь Д'Доса[12]. На мое счастье из вооружения у них ничего кроме рук и ног не было, но вот количество…

'Скелет-раб' — темная магия Д'Доса заставляет останки умерших существ подыматься из своих могил и нести смерть и опустошение всему живому. Раса нежить. Характеристики: ХП = 100, МП = 10, ДМГ = 50, МДФ = 10. Опыт: 40(48). 'Мощный кулак' = ДМГ увеличен на +10. 'Проклятие мертвяка' — 5 % шанс при ударе замедлить цель на 10 секунд.

Достав дубинки, прикинул свои шансы, и они были намного отличные от нуля. В тесноте коридора одновременно атаковать меня может не более двух скелетов, магией не владеют. При моей физической защите в сорок две единицы, входящий урон будет равен восьми. Сила атаки со всеми плюшками и кольцом Элуны составит сорок шесть единиц. Прорвемся. Главное, чтобы не задавили числом, но коридор длинный и Москвы за спиной нет. Начнем, пожалуй.

Сократив расстояние до мертвяков, нанес сдвоенный удар в корпус по ближайшему противнику.

'Критический удар! Урон х3. Получен Опыт: +48, итого 54/400. Получен урон 8, ХП = 103/111.

Хорошее начало — минус один в самом начале боя. Даже факт того, что черепушки оказались несколько более резвые, чем предполагал (сосед таки успел достать) не должен повлиять на ход схватки. Удар, шаг назад, удар, еще удар…

Получен урон 18, ХП = 56/111. Получен предмет 'прах' — 2 единицы.

Получен Опыт: + 48, итого 390/400.

Получены улучшения навыков:

Получен прогресс характеристики Сила +240 %, итого 60/100,

+2 навыка характеристики Сила. Итого 10.

Получен прогресс характеристики Выносливости +160 %, итого 30/100, +2 навыка характеристики Выносливость. Итого 11.

Получен прогресс характеристики Ловкость +80 %, итого 80/100. Ловкость = 4.

Получено достижение! 'Охотник на нежить' 1 уровня (до следующего уровня — 92 убийства нежити). Текущая награда за достижение: наносимый урон Нежити увеличивается на 1 %.

Эх, поторопился добить последнего, вот и получил усиленный удар, но даже так совсем неплохо. Фильтр боли работает, великолепно гася болевые ощущения во время боя. До уровня осталось немного, десять свободных очков до сих пор не распределены, характеристики растут, дроп выпадает. Вот только чует моя пятая точка, сверкая своей наготой, что дальше будет не так просто.

Передохнув пару минут и отрегенив немного ХП, двинулся дальше. Пройдя пять шагов встал и резко обернулся. Показалось, что кто-то пристально смотрит на меня. С этими приключениями скоро стану параноиком. Успокоив себя тем, что уже вижу глюки от усталости и нервов, продолжил путь. Чувство пристального к себе внимания не проходило, к нему добавились нервозность и предчувствие опасности. Смертельной опасности. Резко разворачиваюсь и… За спиной никого и ничего не оказалось. Вообще ничего. Ни трупов, ни коридора, ни света. На меня надвигалось какое-то темное марево. Чем-то оно напоминало грозовой фронт — так же медленно и величественно продвигалось ко мне. Что же делать? Бежать вперед не узнав что, или кто ждет впереди — точная смерть. Оставаться на месте и ждать марево — не думаю, что оно из страны веселых картинок.

Получен урон 75, итого 1/135. Получен дебаф 'оглушение', время действия 5 минут. Получен дебаф 'Сон', время действия 5 минут.

Последнее, что я увидел перед тем как упасть на пол — полупрозрачная рука, выглядывающая из моей груди.

Очнулся я в том же месте где и упал спустя положенные по дебафу десять минут. На первый взгляд ничего не изменилось, инвентарь в полном порядке, даже немного отрегенилось ХП:

Характеристики игрока Крий. Бодрость = 100, МП = 48/48, ХП = 15/135.

Во рту как кошки нагадили, в голове сумбур. Что за темная гадость на меня шла, кто меня спас — на эти вопросы необходимо найти ответы, и чем скорее, тем лучше. С горем пополам, кряхтя и охая, поднялся с холодного пола и двинулся дальше по коридору. Через двадцать шагов дошел до Т-образного перекрестка. Правая сторона уходила в пугающую неизвестность, а вот левый заканчивался тупиковой дверью с интересной надписью: 'Отдел инноваций и новых разработок 'С.К.О.Л.К.О.В.О.'. Доступ по спецпропускам'. Сбоку была приписка от руки 'Проф, ключ под ковриком, или у дежурного'. В таком помещении должны быть всякие полезные вещи. Просто не может не быть и наше право дело их экспроприировать.

Бегом вернувшись к предыдущей комнате, разобрал остатки некогда бывшие столом и с восторгом отобрал пять ржавых ключей примерно подходящих к замку и открывающих путь в 'С.К.О.Л.К.О.В.О.'. Опробовав три ключа, которые не проворачивались в замке, с замиранием сердца вставил четвертый, если и этот не подойдет, то шансов почти нет. Щелк — провернулся, значит тот самый. Жадность и жажда Халявы, ассоциировавшаяся в моем мозгу с большой жирной крысой, прямо запищала от восторга. Ух-х, сейчас разживусь древними нанотехнологиями, перед взором промчались меч-кладенец, невидимая дубина-самоубивайка, супер-мего-нано броня — я иду к вам. Еще проворот. щелк — сломался. Проклятье! Этот древний ржавый кусок железа сломался прямо в замочной скважине, в полушаге от вожделенных убер-штанов. От избытка чувств пнул ногой ни в чем не виноватую дверь, обреченно вздохнул и развернулся на сто восемьдесят градусов.

Отойдя пяток шагов, услышал противный, аж зубы заныли, скрежет и шум падающей двери. Так просто? Просто подойти и пнуть посильнее?! А что я хочу от неизвестно сколько времени проторчавших без движения и смазки дверных петель? Помню, наше подразделение отрабатывало штурм квартиры, в которой засел условный террорист. Норматив был три пятьдесят, все отряды в принципе укладывались в отведенное время, но отделение капитана Васнецова умудрилось показать время два тридцать шесть. Эти орлы-молодцы вместо того, что бы взрывать бронированную дверь, умудрились взорвать кусок стены и проделали пролом рядом с нею. Но до того, что бы снять дверь с петель не додумался никто, ведь инструкторы говорили, что есть вариант еще более быстрый.

Шум от падения конечно был преизрядный, но буду надеяться, что оно того стоило. Врываюсь на всех парах в помещение с надеждой на крупные ништяки и… здравствуй птица

обломинго. Длинное широкое помещение, заполненное многочисленными столами, стеллажами и витринами, сразу видно, что сюда монстры не забрались — все такое целенькое, не разбитое и абсолютно пустое. В середине помещения выжженное черное пятно, а возле него обрывки бумаг. Некоторые обгоревшие, некоторые порванные, до состояния нечитаемости — видимо персонал сжигал документацию. Скорее всего, не у меня одного были мысли про вундервафли, и защитники лаборатории использовали наработки местных спецов. Осознав, что ничего особо вкусного мне не обломится, решил все же уделить пять минут на обыск помещения — не могли же они все вынести.

Среди кучи хлама, что в буквальном смысле разваливалась от прикосновения, обнаружил в самом дальнем углу ящик с какой-то никому не приглянувшейся снарягой. Покопавшись в бумагах, обнаружил три свитка, которые в последствие можно использовать, или продать. Немного настроение поднял просмотр свойств найденной амуниции, в которую тут же переоделся. Времянка, но все лучше, чем ничего:

Плотная долговечная рубашка титана-слуги: ФДФ = 20, МДФ = 10. Класс: расовое. Прочность: 20/50.

Плотные долговечные штаны титана-слуги: ФДФ = 10, МДФ = 5. Класс: расовое. Прочность: 20/40.

Плотные долговечные туфли титана-слуги: ФДФ = 8, МДФ = 4. Класс: расовое. Прочность: 20/30.

Плотные долговечные перчатки титана-слуги: ФДФ = 7, МДФ = 3. Класс: расовое. Прочность: 15/25.

Плотная долговечная налобная повязка титана-слуги: ИНТ +1, МДФ = 5. Класс: расовое. Прочность: 10/20.

Поздравляем, Вы собрали полный комплект долговечных вещей титана-слуги. Бонус от ношения комплекта +1 к характеристикам ИНТ, ВЫН, СИЛ, ЛВК. Восстановление МП, ХП, Бодрости +15 %.

Ремонт комплекта может осуществить специалист с навыком специальности 'кожевенное дело' не ниже 50.

А очень даже неплохо получилось: физ защита = 52, маг защита = 32; ХП = 147, МП = 58. Обнаруженные мной свитки были для специальности 'кузнечное дело', но имели расовую принадлежность и заставляли задуматься о будущем. 'Стальной панцирь титана-воина', 'Стальной пояс титана-воина' и 'Стальной обруч титана-мага'. Необходимо искать учителя-кузнеца и

осваивать данную профессию. Эхх, когда же я доберусь до нормального города?!

Продолжив путь по коридору, обнаружил еще несколько запертых дверей, но в этот раз номер 'силушка богатырская' не проходил. Увлекшись выламыванием дверей, чуть было не пропустил новую партию товарищей обитающих в этом весьма негостеприимном месте. Восемь скелетов-воинов решили испытать одного титана на прочность.

'Скелет-воин' — лучшие костяки, последователи Д'Доса наделяют подобием жизни и заставляют служить себе и во славу темного бога. Скелеты-воины составляют становой хребет некроармий. Раса нежить. Вооружение: щит + меч/булава. Характеристики: ХП = 300, МП = 10, ДМГ = 80, ФДФ = 20, МДФ = 20. Опыт: 50(60). Навыки: «Мощный удар» = физ атака увеличена на 10 %, «Проклятие мертвяка» — 5 % шанс при ударе замедлить цель на 10 секунд, 'Блок щитом' — 10 % шанс блокирования физического урона, 'Оглушение щитом' — при ударе щитом возможен 5 % шанс оглушения цели на 3 секунды.

Вот это уже более серьезные соперники. Начинаю издалека забрасывать скелетов 'иглами'. Первый неприятный сюрприз — по целям урон нанесла только половина льдинок. Принятые на щит заклинания не причиняли никакого урона, скорее всего щиты обладали своей защитой от магии и иглам банально не хватало пробивной силы. Придется целить в голову. С проходящим магическим уроном в 27 единиц и физическим в 18–19 завалить этих уродов будет не такой простой задачей.

Не все удары получались, так как черепки активно использовали щиты, но план боя вырисовывался все отчетливей. А может опробовать шальную идею, пришедшую в предыдущем бою, но так и не использованную? Но нужно подгадать время.

Продолжая стандартный бой 'подбежал, ударил, отскочил' ждал момента для того что бы использовать задумку. В конце-концов с кем я имею дело — правильно с мобами, простейшей нежитью с заложенной структурой поведения и стесненную задачами программы. Вот группа скелетов с задачей убить меня. Как они действуют: идут по трое в ряд и в момент моего удара пытаются меня достать своими железками. При этом алгоритм их поведения прост как и все гениальное. Каждый опасный выпад в свою сторону при моем движении наискосок, когда они не могут предсказать по ком будет нанесен удар, скелеты принимают поднятыми щитами. Прямой удар встречают на выставленные мечи. Хорошая тактика позволяющая добиться результата даже

при потере 80 % состава атакующей группы — ХП то у меня не резиновое и нет-нет да и прилетают мне ответные плюхи.

Характеристики игрока Крий. Бодрость = 82, МП = 3/58, ХП = 64/147.

Еще одной проблемой было то, что первую пару дубинок я сломал об щиты, и теперь пришлось доставать запасные, если дело пойдет так дальше, то скоро у меня и оружия не останется.

Значит, стоит задача поломать систему наших обоюдных телодвижений. Сказано — сделано. Отбегаю на двадцать шагов назад, разворачиваюсь и быстро начинаю сближаться, двигаясь при этом ломаным зигзагом. Нежить, увидев незнакомую тактику, поступила соответственно заложенной программе — уйти в глухую оборону первой шеренгой прикрывшись щитами. На последних пяти шагах делаю рывок в сторону, подпрыгиваю, отталкиваюсь от стены и падаю на скелетов скоординировав прыжок так, что бы впереди летела нога, как у какого-нибудь каратиста. Конечно же, с первого раза не удалось, как хотелось. Удар получился не ступней, а коленом, но может оно и к лучшему — получилась большая сила удара за счет большей массы.

Центрального скелета откинуло на своих товарищей, при этом он умудрился зацепить и соседей прикрывающих его с флангов. Стрррааайк! Шестеро из восьми костяшек валяются на полу. Двое оставшихся на ногах из заднего ряда не могут подойти, так как им мешают их же соратники. Быстренько подымаюсь на ноги и бью ближайшего ко мне скелета, уже начинающего приходить в себя, дубинами по голове — крит. А теперь можно отступить и перевести дух, и что бы НЕжизнь медом не казалась вот вам льдинка в подарок.

Результаты экспромта превзошли все мои ожидания:

'Скелет-воин?1': ХП = 55/300, МП = 1;
'Скелет-воин?2': ХП = 152/300, МП = 4;
'Скелет-воин?3': ХП = 135/300, МП = 3;
'Скелет-воин?4': ХП = 242/300, МП = 5;
'Скелет-воин?5': ХП = 276/300, МП = 8;
'Скелет-воин?6': ХП = 284/300, МП = 7;
'Скелет-воин??7,8': ХП = 300/300, МП = 10;

Надо отдать должное моим противникам — восстановили строй они очень быстро и при этом четко, как на плацу, произвели ротацию шеренг, так что в первых рядах теперь стояли

свежие бойцы. Попробовав повторить свой маневр, чуть не отхватил по полной программе. В этот раз задние ряды, выставив щиты, подперли первую шеренгу, да так что от столкновения я кубарем покатился назад. Хорошо хоть скелетов не научили бежать на добивание.

Характеристики игрока Крий. Бодрость = 64, МП = 13/58, ХП = 72/147.

Скверные дела, я-то надеялся, что скелеты не самообучаемы и смогу еще парочку раз посбивать костяные кегли. Стоп, кегли-боулинг-шары: в 'С.К.О.Л.К.В.О.' я видел несколько шаров непонятного предназначения, но достаточно тяжелых на вид. Может попробовать швырнуть зашвырнуть их во врага, тем более что меня почти оттеснили до лаборатории. Развернувшись тылом к черепушкам, приспустил со всех ног в разворошенную мной комнату. Шары в количестве шести штук лежали в пирамиде там же где их и заприметил — на небольшом постаменте в углу лаборатории. Возле них еще была какая-то табличка, но времени заниматься самообразованием не было. Схватив верхний шар, мимоходом отмечая, что он весит около двадцати килограмм, кинулся назад.

Скелетушки не особо торопились меня догонять, и логика такого поведения предельна ясна — куда ж я денусь с подводной лодки, в смысле из подземелья. Ну, держись супостат, отведай-ка шарика богатырского, древнетитанского…БББББАААААХХХХ!

Внимание! Критическое значение жизненных показателей, ХП = 5/147. Получен дебаф 'Оглушение' срок действия 5 минут.

Получен Опыт: + 480, итого 470/500. Получен уровень! Получено 5 очков характеристик.

Получены улучшения навыков:

Получен прирост характеристики Сила +160 %, прогресс 20/100,

+2 навыка характеристики Сила. Итого 12 (+1).

Получен прирост характеристики Выносливости +150 %, прогресс 80/100, +2 навыка характеристики Выносливость. Итого 13 (+1).

Получен прирост характеристики Ловкость +70 %, прогресс 50/100. +1 навыка характеристики Ловкость. Итого = 5 (+1).

Получен прирост характеристики Интеллект +85 %, прогресс 15/100. +1 навыка характеристики Интеллект. Итого = 9 (+3).

Получен прирост характеристики Непоколебимость +80 %,

прогресс 80/100. Итого = 1.

Получен прирост специализации 'Мастер засад' +50 %, прогресс 50/100. Итого = 3.

Достижение 'Охотник на нежить' 1 уровня (до следующего уровня — 84 убийства нежити).

Вот сижу я на полу с ошалевшими глазами, руки трясутся, смотрю на раскуроченный коридор, а в голове всего одна мысль — ЧТО ЭТО БЫЛО??? Чем я додумался 'шары покатать'? Поднявшись с пола, побрел перво-наперво смотреть, что за вундершар я применил. Угу. ага. мда, дети и взрослые, перед применением незнакомого девайса, даже если это пятизубая вилка со встроенным плеером, НЕПРЕМЕННО читайте инструкцию по эксплуатации.

'Экспериментальная магобомба напитанная силой Эреба. Рассеивающийся АоЕ[13] урон с наибольшей силой воздействия в эпицентре взрыва. Расстояние 15 м, МДМГ в эпицентре 10000, дополнительный урон от взрывной волны 1000 в эпицентре, уменьшающийся на 50 ед/м. Разработана титанами для борьбы с нежитью. Принцип действия — самоактивация при обнаружении противника в радиусе 5 м. Так как оружие не доработано, шанс срабатывания 20 %. Способ хранения — раздельный, возможен самоподрыв и детонация от близкого взрыва'.

Эхо войны. Так вот чем меня чуть не убило — взрывной волной. Стой я на метр ближе и уже отправился бы на перерождение. Спасибо Древние, что уберегли мою тушку от самоубийства — после такого потрясения не грех вознести хвалу богам.

Получен прирост характеристики 'Вера Древних' +30 %, прогресс 80/100. Итого = 1.

Мда, 'вера' в своем репертуаре — изменяется, как хочет и когда захочет. Но происходящее мне не нравится в корне. Толкового оружия нет, у вторых дубин после всех перипетий прочность стала 7/20. Парное оружие показало себя из рук вон плохо — так ожидаемая мною специализация 'владение парным оружием' так и не выскочила, хоть это и не первый бой. Количество доступных навыков ограничено, так как учить их не у кого. Все это делало меня очень уязвимым и ограничивало применяемую тактику. Еще одного такого боя я не выдержу, даже если и вбухаю все свободные очки в Интеллект, или Силу. Надо

исправлять ситуацию, и в этом мне поможет способность сделать из гов. подручных материалов оружие, то есть 'Оружейник'.

Из трофеев от скелетов мне достались две кучки праха, деревянный щит скелета-воина (ФДФ = 20, шанс блокирования ДМГ 20 %, прочность = 20/40), старая деревянная дубина (ДМГ = 40, прочность 30/40, одноручное) и три плохих кинжала из железа (ДМГ = 7, прочность = 7/10). Полный треш, но надо попробовать сделать из него что-то путное.

Кто сказал, что без рецептов ничего нельзя сделать — все это полная чушь. Все дело в знаниях, желании, терпении и еще много-много раз терпении. Ведь как зарабатывают случайные характеристики? Много раз делают одно и то же действие, что бы получить нужный навык, характеристику, или достижение. Получив, например, 'кузнечное дело' и открыв его у наставника, все рвутся покупать рецепты и это с одной стороны правильно, потому что так легче и быстрее. Но лазя в Сети по разным ссылкам, я наткнулся на интересный форум, где игроки рассказывали друг другу, что они смогли сделать без рецептов. Заинтересовавшись данной темой, узнал много интересного про производственные профессии и характеристики на них влияющие. В частности некто Гном-Перероток утверждал, что для того что бы раскачать Ремесло необходимо создавать уникальные вещи, отличные от ширпотреба во всем. Материал должен быть собственноручно добытым, рецепт изобретенным самостоятельно и не похожим ни на что другое, или превосходить по качеству на порядок аналогичные вещи, и это еще не все. Проблема заключалась в том, что шансы создания хорошей вещи и самостоятельного рецепта — весьма и весьма стремились к нулю. Зачем я все это описываю? У меня есть специальность 'Оружейник' — многими игроками нелюбимая и считающаяся откровенно ненужной. Почему? Все от того, что собственные поделки всегда уступали изделиям чисто производственных специальностей таких как 'кузнец', и 'кожевенник'. Большинство людей вполне логично считают, что затраченные усилия и время по созданию плохой вещи не окупают. Проще пойти и купить готовый и главное нормальный шмот, а время убить на раскачку и квесты, при этом заработав больше, чем составит экономия от производства самоделки. Но при этом высокоуровневые крафтеры стараются никогда не раскрывать наличествующие специальности, потому что есть такая фишка Барлионы — зависимость характеристик и специальностей друг от друга. Вы никогда не создадите хороший доспех, или вещь высокого уровня, если не будете владеть смежными, а иногда и не очень, специальностями.

Приступив к созданию нового оружия, я воспользовался одной из официально разрешенных уловок. Барлиона, не смотря на ее фентезийность, все же подчинялась законам обычного мира. Из имеющихся у меня материалов я хотел создать одноручную дубину усовершенствованную шипами. Как уже описывал ранее, создание ХОРОШЕЙ вещи почти не реально, но мне то она пока и не нужна была. Для моей новой игрушки шансы были очень даже не плохи, по моим прикидкам один к трем. Так как я знал механизм ее создания, и он не противоречил игровой механике, правилам и был в разряде некачественного оружия, я приступил к работе с верой в собственные силы.

Мне всегда работалось намного легче, когда цели, задачи и способы их достижения четко определены, или хотя бы понятны. Терпеть не могу ситуаций 'не знаю как, но сделай это'. Видимо, страсть к порядку и дисциплине в армии мне все же привили на должном уровне, хоть наш наставник по строевой и кричал, что наша группа самая раздолбайская из всех раздолбаев что он учил. а может он всем так говорил?

Для начала я разобрал ручки кинжалов, что бы осталось только железное основание. Затем острыми концами, при помощи стен и все, что напоминало булыжник, или достаточно прочным и тяжелым материалом забил кинжалы в дубину. Получилось нечто похожее на дубину первобытных людей. Расположенные в один ряд кинжалы не имели острой кромки, были неровно вбиты относительно оси, так что походили чем-то на зубья пилы, но тем не мене против черепушек это должно стать неплохим оружием. Уже привычно нанес руну 'Аргх' и с замиранием сердца застыл, увидев, как синее свечение охватило мое творение. Имитаторы просчитывали шансы создания вещи и решали мою судьбу.

Получен прирост специализации 'Мастер Древних Рун' +50 %, прогресс 40/100. Итого = 4.

Получен прирост специализации 'Оружейник' +50 %, прогресс 70/100. Итого = 2.

Получен прирост характеристики Сила +20 %, прогресс 40/100. Итого 12 (+1).

Получен прирост характеристики Выносливости +20 %, прогресс 0/100, +1 навыка характеристики Выносливость. Итого 14 (+1).

Получен прирост характеристики Ловкость +20 %, прогресс 70/100. Итого = 5 (+1).

Получен прирост характеристики Интеллект +35 %, прогресс 50/100. Итого = 9 (+3).

Вы создали предмет 'Палица древнего орка 'Аргх'. Прочность 40/40. ДМГ=60. Шанс наложения бафа 'Аргх' 0,4 %: ДМГ +130, игнорирование 20 % физ. защиты, время действия 10 сек.

Получен новый рецепт 'Палица древнего орка'. Итого рецептов:2.

Доступна новая основная характеристика персонажа: Удача. Чем выше уровень Удачи, тем выше вероятность Критического Удара, Уворота, выпадения предметов из мобов, получения редких заданий и множества других аспектов игры.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

У-ф-ф, прокатило. 'Удача' — хорошая характеристика, но вынужден отказаться. Мне нужна характеристика на дмг[14], если бы ранее не взял 'харизму', то с превеликим удовольствием сейчас выбрал бы 'удачу', но сделанного не вернешь.

Характеристики игрока Крий. ХП 183/183. МП 63/63. Бодрость 100/100 ФДФ* = 77, ДМГ =82, МДФ = 32, 'ледяная игла' МДМГ = 42.

Толкая впереди себя, словно футбольные мячи, магобомбы и напевая гимн своего бывшего отряда, снова двинулся вперед покорять данж, а то что-то пока двигаюсь не шатко ни валко.

Наш отряд везде пройдет,
Всех увидит и убьет.
Разбегайтесь по кустам,
Надаем вам по маслам.
Если ты тупой удод,
То получишь пулю в рот,
В гости к вам идет спецназ,
Значит, дан на то приказ.
Наш отряд везде пройдет,
Всех увидит и убьет…

Нескончаемый, как казалось, коридор привел меня в большой двухъярусный зал. С галереи, на которой я стоял, был пологий спуск вниз, где меня уже поджидала теплая делегация. При моем появлении на меня уставились своими пустыми глазницами три восьмерки скелетов-воинов, две скелетов-рабов и трехметровый, закованный в черные латы и с огромным мечом в руках скелет.

Ого, да это никак первый босс со свитой. Хорошо хоть не нападают сразу.

'Скелет-рыцарь Гросс'. Уровень: 10. ХП = 100 000, МП = 3000. ФДФ: 100, МДФ: 10. ДМГ = 1000. Способности: Мощный удар, Проклятие, Слабость, Поднятие мертвецов.

Мда, не будь у меня бомбочек, никогда бы я не прошел этого дядю. А так можно рискнуть. Пять магобомб, даже если хоть одна сработает, то взорвутся и остальные. Сколько там совокупного урона? М-мм пятьдесят тысяч, то есть свита выносится сразу, правда он сможет ее вскорости поднять, но буду надеяться, что не сразу и по одному, а не пачками. Пятьдесят тысяч сразу плюс ударная волна тысяча, Крий-прародитель, все равно еще сорок девять тысяч ХП останется, что же делать? Бегать по галерее и забивать 'иглами', но ведь и он стоять не будет. Странно, что мертвяки не бросились сразу при моем появлении, как будто ослепли. Накаркал — скелеты зашевелились, видимо сейчас пойдут в атаку.

Хорошо, хоть, что я находился этажом выше, и пол здесь был ровный. Ну, родимые пошли, зря я вас что ли сюда тащил? Первый пошел, второй пошел…Хорошо пошли, ровно. Певре ядро встречает на совеем пути скелета-раба, опрокидывает, подскакивает но катится дальше. Ложусь на землю и по армейской привычке прикрываю голову руками. Пять, четыре, три, два, один. Вспышка прямо.

Получен Опыт: + 1104, итого 474/700. Получен уровень! Получен уровень! Получено 10 очков характеристик.

Получены улучшения навыков:

Получен прирост характеристики Интеллект +50 %, прогресс 0/100. +1 навыка характеристики Интеллект. Итого = 10 (+3).

Получен прирост специализации 'Мастер засад' +50 %, прогресс 0/100. Итого = 4.

Достижение 'Охотник на нежить' 1 уровня (до следующего уровня — 44 убийства нежити).

Посмотреть список достижений можно в меню достижений персонажа.

Получен урон: ХП = 34/183, МП = 65/65.

Какого черта я получил урон, если залег черт-те где от эпицентра?! Быстро вызываю статистику полученных и

нанесенных повреждений. Е-мое, три взрыва бомб наложились один на одного и создали комбо удар, который добрался даже до меня. А что же там с боссом, ну-ка взглянем.

'Скелет-рыцарь Гросс'. ХП = 810/100 000, МП = 3000. ФДФ: 100, МДФ: 10. Цель оглушена: время действия 22/35 сек.

— АААААААА! Во славу Древних! — я бежал изо всех сил к боссу и пускал в него одну за одной 'иглы'. Тринадцать секунд, тринадцать игл — минус 429 ХП у Гросса. На ходу достаю дубину, и пытаюсь порезать себе ладонь тупыми концами кинжалов, что бы появилась кровь. Тартар Всемогущий, знал бы — оставил один нормальный кинжал. Все время. Меч скелета-рыцаря начинает подыматься для удара.

— Крий-прародитель, дай мне сил, — резко бью дубиной по кисти. Боги, боль дикая.

Внимание, вы нанесли себе урон. ХП = 7/183. Наносить себе раны не лучшая идея. Фильтр боли отключен на 1 час.

— Иди в Бездну, железяка, — меч скелета, ускоряясь, падает на меня. — Кровь и Воля!

'Скелет-рыцарь Гросс'. Вы нанесли урон 381, ХП = 0/100 000.

Получен Опыт: + 600, итого 274/800. Получен уровень! Получено 5 очков характеристик, всего 30.

Получены улучшения навыков:

+2 параметра характеристики Интеллект. Итого 12 (+3,75).

+2 параметра характеристики Выносливость. Итого 16 (+1).

+2 параметра характеристики Непоколебимость. Итого 3.

+2 параметра характеристики 'Вера Древних'. Итого 3.

+1 параметра характеристики Ловкость. Итого 6 (+1).

+1 параметра специальности 'Мастер засад'. Итого 5.

Получено достижение! 'Круче нас только…' 1 уровня (до следующего уровня — 4 убийства боссов). Текущая награда за достижение: наносимый урон всем боссам увеличивается на 1 %.

Доступна новая основная характеристика персонажа: Удача…

Стоя на шатающихся ногах и пытаясь остановить кровь из разбитой кисти, смотрел на медленно тающее тело своего первого босса в мире Барлионы.

ГЛАВА 5 'Скелеты и ловушки. Часть 1'

Мне неоправданно везет — эта мысль посетила меня сразу после того, как немного пришел в себя. С моей стороны было полным безумием без какой-либо подготовки ввязываться в авантюру с убийством босса. Если бы не комбо взрыв, то уже отправился давно на перерождение. Куда подевалась моя хваленая выдержка и профессионализм? Мои наставники по тактике и планированию поставили бы к стенке и расстреляли за такое проведение операции, и правильно сделали бы. Самому стыдно. Что это за поведение, что за действия 'на авось'?! Мудак вы майор Большаков, а не офицер, и аналитик из тебя хреновый.

Коря себя за тупость, собрал доставшиеся трофеи. Наибольшую ценность представлял 'мешок путешественника' на двести ячеек, выпавший из скелета-рыцаря. Из менее значимого было: прах — девять единиц, пятьдесят семь золотых, пять рецептов и груда железа. Просмотрев рецепты, отметил, что три точно продавать не буду — 'стальные сапоги титана-воина', 'стальные наручи титана-воина' и 'туника титана-мага', оставшиеся два были на сапоги для огра и рукавицы для лучников. То что я пренебрежительно назвал грудой железа, представляло собой два железных меча с ДМГ = 40, две деревянных дубины с аналогичным ДМГ и восемь кинжалов, таких же как и ранее выпавшие.

Кстати, посмотрел в системных сообщениях, почему за окружавших скелета-босса мертвяков мне дали половинчатый опыт — оказалось, что система классифицировало их как охрану внешнего круга. Ну, не знаю на сколько 'внешний', но дизайнерам данджа виднее.

В противоположной от входа стене обнаружился вход на второй уровень. Он представлял собой дыру в стене в полтора моих роста, интересно, а как сюда забрался рейд-босс если он был выше меня раза в два? Ладно, оставим это на совести разработчиков. Сразу за входом начинался крутой спуск вниз, судя по проплешинам мха, что здесь вырос, в свое время тут развернулась жаркая баталия, следы которой можно было видеть спустя тысячелетия. Решив не рисковать понапрасну, завершил обследование зала. Поднялся на галерею второго этажа, обошел ее по кругу и на противоположной от входа стороне нашел неприметную дверцу, которая открылась при моем приближении. Внутри оказалось, что внешняя стена и не стена вовсе, а

затонированное с одной стороны смотровое окно, как в детективах про полицейских. Возле окна располагался пульт с тремя рычагами. Из любопытства переместил левую ручку вниз, которая на удивление легко заняла нижнее положение, как будто регулярно смазывалась. По началу ничего не происходило и я, решив, что древний механизм не работает, уже собрался на выход, как вдруг в центр зала, на том месте, где ранее стоял главный скелет, начали бить молнии. Дернув оставшиеся рычаги уже без особого удивления отметил, что в полу с определенной периодичностью выскакивали острые с виду метровые шипы, а из боковых отверстий, что открылись в стенах, весь зал заливался веществом чем-то похожим на напалм. Вот тебе Крий и организация боя. Разрабы ведь не зря разрешили одиночное прохождение. Наверняка же никто и не предполагал, что кто-то воспользуется столь идиотским способом убийства РБ[15]. Для этого специально отвели комнатку, до которой необходимо было втихаря добраться, а в ней работающая охранная система древних. Данный подход объяснял 'слепоту' охраны, которая не сразу меня обнаружила. А я как самый распоследний нубярский нуб полез в лоб. 'Если б бомб у меня не было' — тьфу, аж вспоминать противно.

Иллюминация в зале длилась минут пять, а потом прекратилась, все правильно — за это время любой босс издохнет от полученного урона. Над рычажками загорелись оранжевые лампочки — скорее всего система пошла на перезарядку. Осмотрев внимательнее комнатушку, обнаружил на стене планы первого и второго этажа. Как я и предполагал, одна из не поддавшихся мне дверей вела в боковое ответвление в жилую зону. Зуб даю, что при прохождении группой она была бы открыта и ждала бы там теплая встреча.

Второй этаж представлял собой три кольца соединенных между собой перемычками. По закону подлости туннель наверняка приведет меня в самое начало первого и мне предстоит сначала добраться до первой перемычки, а потом до второй. Центральная диспетчерская, в которой находилось управление всеми охранными системами, располагалась на втором витке.

Из желания наделать себе запасных палиц ничего путного не вышло. Обе заготовки сломались до нанесения руны, при этом использованные мной в работе кинжалы то же испарились в текстурах. Единственным плюсом от попытки создания вещей стала прокачка 'оружейника' на 60 % (прогресс 30/100, итого = 3) и ловкости на 10 % (прогресс 80/100, итого 6(+1). Немного поколебавшись по поводу распределения имеющихся свободных очков характеристик, их уже скопилось аж тридцать, решил пока

оставить все как есть. Конечно, вкинув очки в ту же силу, я получу значительный прирост к ДМГ, но делать это в самом начале мне посчиталось немного неоправданно. На низких уровнях рост характеристик в шкалу и так довольно неплох. С увеличением же показателей он непременно замедлиться, поэтому уж лучше я повременю, чем потом буду кусать локти. В конце-концов, если сильно прижмет, то распределить очки дело одной минуты.

Вот с такими мыслями я начал спуск вниз. Первые сто шагов уклон спуска был градусов шестьдесят, затем постепенно начал откланяться вправо и более напоминать винтовую лестницу. Уклон тоже стал более пологим. Напрягавшая поначалу темнота, сменилась тусклым освещением, которое испускал мох, в изобилии росший на стенах. Не сказать, что его было достаточно, но на безрыбье и рак щука. Часто останавливаясь и прислушиваясь к обстановке и так не встретив на пути никаких препятствие и, тем паче, врагов, добрался до конца туннеля. Новый коридор по антуражу был таким же, как и первый уровень данджа. Все тот же слабо освещенный коридор, та же серость металла, напряженная атмосфера — честное слово, можно было как-то разнообразить, господа дизайнеры.

Сделав небольшой привал, доел остатки лосося и прикинул способы прохождения уровня. Судя по тому, что коридор изгибался влево, мои догадки относительно того, что окажусь в самом начале первого кольца, подтвердились. Местный РБ стопроцентно будет в последней комнате третьего круга. Там же вход-выход на третий уровень подземелья. Прокрасться мимо охраны не получится — скрытых ниш и коридоров на плане я не обнаружил. Промежуточной остановкой должна стать Центральная диспетчерская. По пути необходимо пытаться по возможности бесшумно вскрывать те двери, что будут открываться. Охрану придется ломать в лоб. Буду надеяться, что она примерно такая же как и на верхних этажах. Эхх, не нравится мне все это. Опять не планирование, а действия в стиле 'шашки наголо'. Стоп, рассматривая план уровня, я видел, что одно из помещений было отмечено красным крестом. Если это будет медпункт, или его аналог, то может там можно поживиться эликсирами? Ведь основная моя проблема не в том, что я не могу убивать монстров, а в том, что не могу отхиливать себя. Если память мне не изменяет, то необходимое помещение расположено именно на первом витке и недалеко от входа. Значит пункт номер 1 — добраться до 'больнички' и ограбить ее. Взглянув на свои показатели и, убедившись, что ХП отрегенены полностью, двинулся вперед.

Показатели игрока Крий. ХП 213/213, МП 87/87. Бодрость 100/100, ДМГ = 86, ФДФ = 102, МДФ = 43, 'ледяная игла' МДМГ = 58.

Буквально пройдя тридцать шагов, я столкнулся с первой группой противников. Пока они меня не заметили, успел оценить все их преимущества и недостатки. Группа из пяти мертвяков: двое уже знакомые скелеты-воины, еще двое были зомби, и пятым был скелет-маг. Все имели пометку 'внешняя охрана'. Значит за моими действиями присматривает отдельный имитатор, или же администрация Барлионы. Опыт порезали быстро.

'Зомби' — издеваясь над природой живых, служители Д'Доса подымают недавно умерших существ из могил и натравливают на живых. Раса нежить. Вооружение: кулачный бой. Характеристики: ХП = 300, МП = 10, ДМГ = 100, ФДФ = 30, МДФ = 10. Опыт: 20(24). Навыки: «Удар рукой» = физ атака увеличена на 5 %, «Проклятие мертвяка» — 5 % шанс при ударе замедлить цель на 10 секунд, 'Отравление трупным ядом' — шанс наложения 5 %, цель на 20 сек. получает дебаф уменьшающий СИЛ и ЛВК на 20 % и урон 10ед./сек.

'Скелет-маг' — особой удачей для некромантов Д'Доса является обнаружение могил магов, из которых подымают скелетов наделенных магическими талантами. Раса нежить. Вооружение: вариативно. Характеристики: ХП = 100, МП = 150, ДМГ = 15, ФДФ = 10, МДФ = 50. Опыт: 20(24). Навыки: «Удар прахом» — МДМГ = 55 (МП = 7), «Удар Тьмой' — МДМГ = 70 (МП = 15, АоЕ заклинание радиус 2 м.), 'Проклятие праха' — шанс наложения 80/МДФ цели, МДМГ = 7*10 сек. (МП = 17).

Не знаю, каких 'существ' подымают некроманты, но присутствующие здесь и сейчас зомби имели ярко выраженную гуманоидную форму. Голова, две ноги, две руки, правда, неправильные руки, длинные как у обезьян. Судя по всему, данный вид нежити представляет угрозу на ближнем расстоянии. Главное не попасть под удар рук-переростков.

Большее опасение вызывал скелет-маг. При худшем сценарии развития ситуации, если он сразу начнет глушить меня своим 'ударом тьмы' до полного опустошения МП, то совокупный урон составит 270 единиц с учетом моей защиты. Простая арифметика 270 против 213. И добраться до него сразу не получиться, так как спереди зомбаки, с флангов прикрывают скелеты. Стандартная

коробочка.

В голове включился процессор по оптимизации боя. 'Иглами' без вычета брони я нанесу 986 единиц урона. Против скелетов малоэффективно, ибо они смогут прикрыться щитами, разве что первый выстрел в ближайшего, а потом душить зомби. На каждого, с учетом их МДФ, необходимо затратить по семь 'игл', или по шесть, но тогда у них останется… А, Крий-прародитель, ничего у них не останется, кольцо Элуны и 'охотник на нежить' дадут плюс шесть процентов против нежити. Итого шесть 'игл' дадут 305 урона. Всего семнадцать — для зомби хватит за глаза. Вероятные действия оставшихся противников — перегруппировка с целью защиты мага. Противодействие. только уклонение от атак с отступлением до момента истощения запаса МП. Затем пробую прием с прыжком на щиты. Благо теперь не надо лететь вперед ногами и петлять зигзагами, а можно ударить корпусом с выставленным щитом. А дальше уже по обстановке.

Все расчеты пролетели в голове за пару секунд, после чего резким рывком бросился в атаку. Первый этап боя прошел, что называется, без сучка и задоринки. Не доходя пятнадцати шагов до мертвяков, расстрелял зомби. Первые проблемы началась когда через образовавшийся разрыв скелет-маг атаковал 'ударом праха' больше похожим на сгусток грязи, а вдогонку кинул 'проклятие', выглядевшее как серое облачко. От первого заклинания я увернулся, а вот второе зацепило.

Вас атаковали заклинанием длительного действия. Вы получаете урон..

Эреб-всемогущий, минус 70 ХП. А все проклятая жадность со своим 'не накладывай руну на одежду, подожди, пока уровень прокачаешь, больше защиты получишь'. Ладно, что горевать о несделанном. Воюем дальше. 'Прах'-уворот, 'Тьма' — отскочил, 'прах' — попадание, 'прах' — уворот, 'прах' 'прах', еще раз 'прах'. Уклонившись от этой серии, на всякий случай кувырком ушел назад и вбок. Тут же, в то место где только что стоял, ударили 'тьма' и 'проклятие'. Когда ж у тебя мана закончится, урод. Мне скоро отступать некуда будет — вон уже показался вход в туннель. 'Прах', 'прах' — опять перекатом ушел в сторону и тут же получил 'тьмой' еще минус 27 ХП. Еще один пропущенный мимо 'прах' и все — заклинания больше не летели в мою сторону. Наконец-то у него закончилась мана. Начинается третья часть марлезонского балета.

Показатели игрока Крий. ХП 104/213, МП 28/87. Бодрость

62/100.

Расстояние двадцать пять шагов. Щит на руку и вперед. Как удачно, что вы скучковались. Пятнадцать, десять, пять, столкновение.

— Страаайк! — мой крик звонким эхом унесся дальше по коридору и это был первый, звук, что прозвучал от начала боя, если не считать позвякивание амуниции.

'Скелет-воин?1': ХП = 155/300, МП = 10;
'Скелет-воин?2': ХП = 152/300, МП = 10;
'Скелет-маг': ХП = 75/100, МП = 1;

Откидываю ставший бесполезным и ненужным щит и левой рукой направляю оставшиеся иглы в воинов. Три одному и две другому.

'Скелет-воин?1': ХП = 32/300, МП = 10;
'Скелет-воин?2': ХП = 70/300, МП = 10;
'Скелет-маг': ХП = 75/100, МП = 1;

На мага внимания не обращаю, теперь он легкая добыча. Замахиваюсь палицей и наношу два удара по поднимающимся мертвякам. Все — спеклись.

Получен урон 0.

Разворачиваюсь к оставшемуся противнику и с улыбкой, не спеша заношу палицу для последнего удара.

— Что, родимый, без манки ты суповой набор, а не вояка?

Получен урон 0.

— Кинжальчиком, не получается, болезный? Ну, тогда усни навечно, ты уж постарайся — палица начала свой разбег…

Получен Опыт: + 120, итого 394/800.

Получены улучшения навыков:

Получен прирост характеристики Сила +80 %, прогресс 0/100,

+1 навыка характеристики Сила. Итого 13 (+1).

Получен прирост характеристики Выносливости +80 %, прогресс 80/100. Итого 16 (+1).

Получен прирост характеристики Ловкость +130 %, прогресс

80/100. +1 навыка характеристики Ловкость. Итого = 7 (+1).

Получен прирост характеристики Интеллект +55 %, прогресс 70/100. Итого = 12(+3).

Получен прирост характеристики Непоколебимость +50 %, прогресс 30/100. +1 навыка характеристики Непоколебимость. Итого = 4.

Достижение 'Охотник на нежить' 1 уровня (до следующего уровня — 39 убийств нежити).

Очень даже не плохо, характеристики растут, и я развиваюсь. А теперь, пока не прибежал кто-нибудь на огонек, самое время посмотреть дроп. Два щита — не интересно, возьму один, что поцелее, на замену своему. Так-с кинжал одна штука — в инвентарь, два простеньких меча — добавим к уже имеющимся, итого будет четыре. Три праха то же в мешок, общее число уже составило шестнадцать единиц, знать бы еще сколько он стоит… А вот это уже интереснее. Я поднял с земли три пробирки, выпавшие из мага, одна была синего цвета, две другие красного. Неужели это то, что я думаю, где там описание?

'Малое снадобье маны. Восстанавливает 100 единиц МП. Применение во время боя не возможно'.

'Малое снадобье здоровья. Восстанавливает 100 единиц ХП. Применение во время боя не возможно'.

Вот это приятный лут. Сразу же выпиваю одну баночку на ХП и ощущая приятную волну тепла, покатившуюся от горла в желудок, отмеча. увеличившееся значение жизней.

Показатели игрока Крий. ХП 205/213, МП 30/87. Бодрость 69/100.

Медленно продвигаясь вперед, пробовал вскрывать двери, но ничего путного не получалось. Из пяти дверей, что мне попались, открыть смог только одну, да и то помещение оказалось таким же пустым, как трасса 'Козюки — Морковкино'. Пока исследовал двери, бодрость и мп отрегенелись до нормального состояния. Так что очередную порцию нежити я встретил во всеоружии. Тем более что состав особой тревоги не вызвал. Пять элитных скелетов-воинов и два элитных зомби. Единственная разница от обычных — увеличенные показатели атаки и защиты.

'Элитный скелет-воин'. Характеристики: ХП=400, МП=10,

ДМГ = 120, ФДФ = 30, МДФ = 30. Опыт: 30(36). Навыки: „Мощный удар“, „Проклятие мертвяка“, 'Блок щитом', 'Оглушение щитом'.

'Элитный зомби'. Характеристики: ХП = 400, МП = 10, ДМГ = 130, ФДФ = 40, МДФ = 20. Опыт: 32(38).

Мозг уже привычно начал анализ ситуации. Есть возможность попробовать покачать силовые характеристики. Скелеты-воины сила удара (за вычетом брони) 5-17 единиц, зомби 35–42. Мой урон ледышками по зомби будет 42 единицы, суммарный 714, то есть хватит на полторы штуки. Подставляться под зомби опасно, значит необходимо убить первого, отступить, выпить банку на МП. а кто сказал, что я смогу ее выпить, где там мануал? Гм, а вот про ограничения использования зелий..

'Боевой режим' — состояние персонажа/НПС/моба, обусловленное возможным взаимодействием с противником. В данном режиме доступны/закрыты для использования некоторые навыки, способности. Включается автоматически при появлении противника в зоне визуальной видимости/слуха и (или) при получении урона. Заканчивается после смерти врага(ов), и (или) потери контакта сроком на 5 мин и более.

Значит, идея с восполнением маны в ходе сражения отметается. Не смотря на серьезность ситуации, от вставшей перед глазами картины пришел в веселое настроение.

'Идет сеча лютая, враги наседают, и тут из-под щита раздается мой голос:

— Господа, нежить, прошу прекратить бой, — скелеты дисциплинировано опускают оружие и замирают. — У меня закончилась манна и жизни, прошу вас, дайте пять минут на восполнение.

— Мяясссоо, пять минут, сс-с-с, время пош-шло, — отвечает мне один из зомби.

Мы ходим друг возле друга, скелеты рассматривают выщерблены на мечах и трещины на щитах, зомби переминаются с ноги на ногу и недобро смотрят мне во след, но вот проходят заветные пять минут, я выпиваю зелья и один из мертвяков спрашивает:

— Готов, мяссо? Защищайсссяя…'

Ладно, все это лирика. Уже привычно, с дальнего расстояния убиваю первого зомби, и повреждаю второго. Разгоняюсь, щит на руку, прыжок..

Критический удар! Элитный зомби ХП 0/400.

Получено достижение 'Грамм, килограмм, тонна…' 1 уровня (до следующего уровня — 5 убийств весом). Награда за достижение: возможность раздавить врага при падении на него с вероятностью в 1 %.

'Скелет-воин?1': ХП = 255/300, МП = 10;
'Скелет-воин?2': ХП = 252/300, МП = 10;
'Скелет-воин?3': ХП = 175/300, МП = 10;
'Скелет-воин?4': ХП = 292/300, МП = 10;
'Скелет-воин?5': ХП = 298/300, МП = 10;

Дальнейший бой свелся к тому, кто больше задамажит по противнику. Никаких особых ухищрений и уловок. Они атакуют по трое, а я парирую дубиной и щитом, если зазеваюсь, то пропускаю удары, благо оглушение они мне так и не повесили, а замедление прошло всего три раза. Удар же моей палицы, если не гасился щитом скелета, наносил по 57 единиц урона, так что через десять минут я раскроил черепушку последнему скелету. Удивленно отмечая отсутствие системных сообщений, глянул на свои показатели (ХП 155/213, МП 28/87, бодрость 72/100), уперся спиной в стену и прикрылся щитом. Как оказалось вовремя.

Появившаяся из ниоткуда тварь, врезалась в меня на большой скорости, и если бы не стена и развалившийся щит, то непременно опрокинула бы. Знакомый приемчик, сам такой применяю. Перед лицом клацнули зубы, и я ощутил тошнотворный смрад дыхания нового врага. Отпрыгнув от меня, существо дало себя рассмотреть.

'Зверогуль' — животные попавшие в проклятые и осквернённые служителями Д'Доса болота, могут переродиться в особый вид падальщиков — зверогулей. Раса нежить. Характеристики: ХП = 500, МП = 50, ДМГ = 150, ФДФ = 35, МДФ = 30. Опыт: 38(45). Навыки: 'Удар с прыжком' — ДМГ удара увеличен на +20 %; „Удар с ускорением“ — ДМГ увеличен на +50 %, „Проклятие мертвяка“ — 5 % шанс при ударе замедлить цель на 10 секунд, 'Кожный яд' — шанс наложения 5 %, цель на 10 сек. получает урон 20ед./сек.

Это было совершенно непонятное и абсолютно богопротивное существо. Тварь походила на уродливую помесь человека, собаки и лягушки. Собачья голова, с торчащими ушами, лягушачьи чешуйчатые ноги, скользкая, вся в бородавках, коричневая шкура,

мощные когти и острые зубы. Жуть. Довершали картину красные налитые кровью глаза, плоский нос и рот с истекающими слюной губами. Поза чудовища была чем-то похожей на сидение на корточках, причем создавалось ощущение, что оно в любой момент готово броситься вперед и вцепиться своими зубами мое горло. Меня охватили чувства брезгливости и ярости — эта тварь не должна существовать! Захотелось стереть с лица земли эту собачью морду, услышать хруст костей, ломаемых под ударами палицы, раздробить ее черепушку и увидеть что же у нее вместо мозгов. Желание было настолько четкое и сильное, что практически вытеснило все мысли из головы. В атаку мы бросились одновременно.

Внимание! Вы активировали классовый навык 'Атака Волей'. Используя концентрированную Волю, вы наносите противнику сильный урон, игнорирующий любую защиту. Урон = (ДМГ +МДМГ)*2. Если цель не проходит проверку прочности, то ее отбрасывает на 5 шагов и оглушает на 7 секунд, условие: значение ХП меньше 50 %, ФДФ (воины)/МДФ (маги) меньше нанесенного урона. Срок действия: 1 раз в 5 мин. Условия использования: нахождение в боевом режиме не менее 10 мин; дополнительная часть не действует на персонажей имеющих разницу 50+уровней и РБ.

'Зверогуль' ХП = 220/500, МП = 43/50. Цель оглушена 1/7 сек.

Не обращая внимания на сообщения, я бил магией и оружием это кошмарное порождение буйной фантазии неведомого дизайнера до тех пор, пока у него не остался десяток жизней. С большим наслаждением размахнувшись, последним ударом впечатал в пол голову твари. Ошметки грязно-коричневого вещества, брызнувшие в разные стороны из проломленного черепа твари, и системное сообщение об увеличении характеристик и получении опыта, стали свидетельствами моей победы.

Получен Опыт: + 301, итого 698/800.

Получены улучшения навыков:

Получен прирост характеристики Сила +150 %, прогресс 50/100, +1 навыка характеристики Сила. Итого 14 (+1).

Получен прирост характеристики Выносливости +70 %, прогресс 50/100, +1 навыка характеристики Выносливость. Итого 17 (+1).

Получен прирост характеристики Ловкость +40 %, прогресс 20/100, +1 навыка характеристики Ловкость. Итого = 8 (+1).

Получен прирост характеристики Интеллект +40 %, прогресс 10/100, +1 навыка характеристики Интеллект. Итого = 13(+3).

Получен прирост характеристики Непоколебимость +50 %, прогресс 80/100. Итого = 4.

Получен прирост характеристики 'Вера Древних' +10 %, прогресс 90/100. Итого = 3.

Достижение 'Охотник на нежить' 1 уровня (до следующего уровня — 31 убийство нежити).

Когда горячка боя спала, замечаю что до сих пор стою в боевой стойке держа палицу так, что бы можно было отмахнуться от набегающего противника. Еще немного и захочу курить, хм-м, а почему бы не попробовать? Не в реале, а здесь. Наверняка же тут есть табак, или его заменители. Что-то же шаманы воскуривают, совершая свои ритуалы, да и гномы явно не просто так трубки носят. Ох, выбил меня из колее этот зверогуль. Уже боле-менее трезво оценивая проведенный бой, понимаю, что кто-то вмешался в его ход. Вот первая часть со скелетами и зомбаками это мое. Просто и без особых изысков, благо велосипед изобретать не надо. А вот стычка с тварью…тут не все от меня. Чувства, что я испытывал, были мои и не мои одновременно. Брезгливость, отвращение — да мое, а вот ярость, ненависть не от меня. Еще этот внезапно прорезавшийся навык, как будто кто-то направил и подсказал, что и как делать. Слишком много странностей, и они продолжают накапливаться. То марево и рука на первом уровне, это происшествие — одни вопросы, а ответов нет.

Подобрав трофеи с основной группы (две дубины, три кинжала, меч, пять золотых и три праха), подошел к неисчезнувшему телу зверогуля. Достав один из кинжалов, вспорол ему брюхо, и тут же тело замерцало и пропало, а на полу осталось лежать сердце монстра.

Получено достижение 'Живодер' 1 уровня (до следующего уровня — 99 освежеванных тел). Текущая награда за достижение: шанс выпадения целых и улучшенных шкур и ингредиентов увеличен на 5 %.

Интересное достижение, в основном необходимое для разного рода охотников и звероловов, специализирующихся на фарме шкур и ингредиентов из мобов. Надо будет факультативно

изучить специальность охотник (не путать с классом), тогда в путешествиях можно будет не заморачиваться с поиском еды. Убил кабана, а в довесок к опыту получил шкуры и мясо.

В очередной раз заменив щит, продолжил путь. Через сто метров встретил новое препятствие. Коридор внезапно сменился большим залом, которого не было на плане. Вместо уже привычной серости металла, под ногами и на стенах была обычная земля. Потолок терялся в непонятном тумане, что навис над землей в метрах пятнадцати. Посередине от стены до стены протянулась яма длинной метров двадцать и глубиной метров пять. На дне ямы торчат густо натыканные колья, которые, не смотря на потрепанный вид, не потеряли своей убийственной силы. Перепрыгнуть нельзя, спуститься вниз и пройти по низу то же, обходные пути замечены не были. Обшарив стены и потолок нашел небольшую нишу на левой стене. В нише два рычага. Дернув за первый услышал скрип давно не смазываемого механизма и лязг цепей. С потолка опустилась и застыла в семи метрах над провалом платформа два на три метра. Кажется, я знаю что будет дальше, если дерну за второй рычаг, но лучше не гадать, а знать, а потому перевожу его в нижнее положение.

Секунд тридцать ничего не происходило, а потом из стен начали вылазить плиты. Каждая с превышением над предыдущей на метр-полтора. Всего пять плит с левой стороны. С правой стороны выехали Г-образные перекладины, как на турниках. Принц Персии форева. Получается мне необходимо подняться по плитам, перебраться на платформу, а оттуда допрыгнуть до перекладин. Оттуда же в раскачку перепрыгивать с одной на другую, при этом ежеминутно рискуя сорваться вниз. Пока я рассматривал маршрут по которому предстояло двигаться, опять раздался скрежет механизма, и дорога на ту сторону. Если так можно выразиться, снова спряталась в стены. Шикарно! На все про все, в добавок к акробатике, у меня не более пяти минут на прохождение. Проверив еще пару раз весь путь, и, засекая время, за которое переход складывается-раскладывается, приступил к его прохождению.

Дернув за оба рычага, на всех парах помчался к плитам. Нижняя еще не выехала из ниши до конца, когда я на нее забрался. Уже вскарабкиваясь на вторую, ощутил заметную вибрацию под ногами и увидел, как нижняя плита, сломавшись (или сломали?) у основания, полетела вниз на колья. Не смотря за ее падением, я уже вскарабкивался на третью, а под ногами уже ощутимо трясло. На центральную платформу перепрыгивал с небольшим запасом, но тянуть не стоило. Ржавая и немного раскачивающаяся платформа под моим весом натужно заскрипела

ржавыми цепями натяжения. Не задерживаясь на ней, а то, не дай Первозданный Мрак, еще упадет чего доброго, одним рывком пересек ее и прыгнул на первую перекладину. Попал, зацепился, как от такого прыжка эта арматурина не сломалась, сие ведомо только богам.

Так немного перевести дух перед прыжком на следующую, благо до схлопывания перехода еще есть две минуты с хвостиком. Мать-перемать, Крий-прародитель, за что мне это?! На другой стороне меня уже поджидала неведомо откуда взявшаяся делегация по встрече акроба-олимпийца. Скелет-маг, четыре элитных воина, трое элитных зомби и в довесок зверогуль. А вон там дальше видна уже дверь, за которой должен был находиться, если верить карте, местный медпункт, или что там у них вместо него. Странно, что в меня еще не летят заклинания. да и смотрят они в противоположную сторону. Неужели это мой единственный шанс? Времени меньше минуты. Надо раскачаться так, что бы на последней жердине можно было сделать 'солнышко' и с него выскочить ногами вперед. Как раз магу в спину. Раз, два, три. и я прыгнул, а в свод древнего зала ударился и унесся дальше эхом по коридору мой клич.

— Тьмаааааа!!!

ГЛАВА 6 'Скелеты и ловушки. Часть 2'

Вот стою я над очередной кучкой трофеев, и тихо офигеваю. КОГДА?! Когда же придет расплата за невероятное везение? За все надо платить, и мой лимит уже выбран давно и с запасом. Одно из двух, либо мне подыгрывает кто-то из ГМов[16], либо у меня чертовски длинная полоса везения. Объясню по порядку.

Спрыгнув с последней перекладины, которая уже начала входить в стену, мой полет получил боковой вектор, или попросту говоря меня немного закрутило в сторону. Это как в футболе, когда мяч отправляется не в лоб, а немного с винтиком, в результате чего вратарь получает банку в свои ворота. Так и я полетел не по прямой, а немного в сторону. Удачно полетел — черепушка мага отделилась от туловища владельца и улетела в неведомые дали. Крит, комбо крит, попадание в голову. Как итог минус один участник драки в самом ее начале. Дальше больше. Не успев как следует прочухаться от падения, на меня прыгает гуль, я неуклюже уклоняюсь, и. он закономерно улетает на дно провала. А что у нас там? Правильно, огромнейшее количество острых и не очень колышков, на которых, при желании, можно и мамонта упокоить. Я потом специально смотрел, висит зараза, нанизавшись, как бабочка, аж на два кола сразу. Висит и не пропадает, видимо ждет дурачка, который полезет разделывать его тушку. Ну-ну, жди у моря погоды. Я-то уж точно не полезу. Так вот, возвращаясь к моим баранам, а точнее мертвякам…

Показатели игрока Крий. ХП 201/225, МП 92/92. Бодрость 75/100, ФДФ = 115, МДФ = 48, ДМГ = 89, 'ледяная игла' МДМГ = 62.

Ничего интересного в плане тактики и борьбы больше не было. Восемнадцать 'игл' по 45 единиц чистого входящего магического урона, сократили число моих противников до одного зомби и четырех скелетов-воинов. Физическая защита пропускала по 5-20 единиц урона. Когда же осталось всего два противника, я вообще обнаглел и затянул бой для того что бы прокачать статы. Когда уровень моего ХП достиг отметки сорока пунктов, я прекратил этот нелепый фарс и ударом палицы добил первого противника, а второго прикончил недавно открытым приемом Воли.

Получен Опыт: + 282, итого 180/900. Получен уровень (8)! Получены свободные очки характеристик: 5, итого не распределено 35.

Получены улучшения навыков:

Получен прирост характеристики Сила +180 %, прогресс 30/100, +2 навыка характеристики Сила. Итого 16 (+1).

Получен прирост характеристики Выносливости +80 %, прогресс 30/100, +1 навыка характеристики Выносливость. Итого 18 (+1).

Получен прирост характеристики Ловкость +150 %, прогресс 70/100, +1 навыка характеристики Ловкость. Итого = 9 (+1).

Получен прирост характеристики Интеллект +50 %, прогресс 60/100. Итого = 13(+4).

Получен прирост характеристики Непоколебимость +80 %, прогресс 60/100, +1 навыка характеристики Непоколебимость. Итого = 5.

Получен прирост характеристики 'Вера Древних' +10 %, прогресс 0/100, +1 навыка характеристики 'Вера Древних'. Итого = 4.

Достижение 'Охотник на нежить' 1 уровня (до следующего уровня — 23 убийства нежити). Текущая награда за достижение: наносимый урон Нежити увеличен на 1 %.

Достижение 'Грамм, килограмм, тонна…' 1 уровня (до следующего уровня — 4 убийств весом). Текущая награда за достижение: возможность раздавить врага при падении на него с вероятностью в 1 %.

Получено достижение 'Принц Персии' 1 уровня (до следующего уровня — 25 прохождений квестовых ловушек/преград). Текущая награда за достижение: во время прохождения квестовых ловушек/преград ЛВК увеличивается на 5 %.

Посмотреть список достижений можно в меню достижений персонажа.

Доступна новая основная характеристика персонажа: Удача…

Доступна новая основная характеристика персонажа: Акробатика.

Акробатика влияет на способность игрока взбираться на отвесные склоны, скорость ходьбы/бега, высоту и дальность прыжка, увеличивает общий показатель характеристики ЛВК на +5 %.

Прочитав описание Акробатики, отказался от предлагаемой

характеристики. Она хорошо пошла бы какому-нибудь вору, или ассасину, но не мне. Снова открыв сообщение о получении Опыта, начал пересчет очков, так как показалось, что их почему-то меньше, чем положено. Точно, зверогуля система мне не защитала, ну, и ладно, обойдусь без него.

Среди очередного трофейного хлама ('прах' +3, ржавый меч +1, дубина +2, кинжал +2, золото +12, щит+1) порадовала бутылочка на восстановление ХП и небольшая черная палочка с черепом мелкого зверька вместо набалдашника. Просмотрел описание и обомлел:

'Малый боевой жезл некроманта'. Класс предмета: редкий. Прочность 90/100. Зарядов 34/36. Активное заклинание 'малое копье праха' МДМГ = 500. Ограничение использования: только маги/шаманы, уровень 10+.

Представив себе, что одно попадание из такой палки меня отправило бы на перерождение, невольно поежился. Неплохая игрушка для низкоуровневых визов. Вот закончилась у мага МП, враг медленно приближаясь для последнего удара мерзко улыбается, а ты ему плюху на 500 единиц. Жаль, что мне не подходит, придется через аукцион толкать.

В очередной раз с умилением понаблюдав за тем, как добыча исчезает в небольшой с виду котомке, направил свои стопы к медпункту, который при ближайшем рассмотрении им не оказался. Широкие двустворчатые двери сами открылись при моем приближении приглашая посетить помещение. За первыми дверьми шли следующие, уже более массивные и просто так не открывающиеся. Надпись на табличке с левой стороны была сделана на древнитанском и гласила: 'Отдел экспериментальных медицинских разработок и модернизации'. Простенько так и думай что хочешь, чем это грозит и стоит ли влазить. Но, как говориться, не ввязавшись в драку, добычи не получишь. Под первой табличкой была следующая: 'Доступ по личному коду крови'. Рядом было изображение оттиска ладони, к которой я приложил свою руку. Ощутив легкое покалывание в ладони, поднес руку к лицу и обнаружил след от укола.

Двери за спиной с легким шумом закрылись, завыла сирена, а потолок начал мерцать красным светом. В голове раздался голос.

— В доступе отказано. Внимание всем постам охраны, на территории находиться посторонний. Принимаются меры по задержанию. В изолятор запускается сонный газ. Нарушитель, оставайтесь на месте до прояснение ситуации. Внимание всем постам охраны, на территории … — в этом месте неведомый

собеседник заткнулся, а потолок загорелся сначала желтым, а потом зеленым светом. — Приносим свои извинения за инцидент, Соискатель. Ваш уровень доступа изменен с красного на зеленый. К сожалению в настоящий момент Вы не сможете пройти процедуру модернизации и получить квалифицированную помощь персонала. Желаете пройти?

— Да желаю, — струхнул я конечно изрядно, но рас пошла такая пляска, и мой доступ подтвержден, то почему бы им не воспользоваться?

Двери открылись, и я шагнул вперед. Внутри меня ожидало разочарование. Исходя из такой мощной защиты перед входом, я надеялся на то, что помещение лаборатории будет в целости и сохранности. В действительности же внутри все было перевернуто вверх дном. Куча битого стекла, исковерканного металла, толстый слой пыли, в потолке большая дыра. Видимо нападавшие не пройдя через главный вход, решили в лучших традициях нормальных героев пойти в обход.

Осмотрев все закутки и, по горькому опыту уже внимательно читая надписи, собрал коллекцию бутылок разного назначения и расцветок. Моя добыча составила: малые зелья исцеления и маны (+100 ХП/МП) — по пять штук, малые зелья мгновенного восстановления ХП и МП (+75 ХП/МП) по три штуки (можно использовать в режиме боя), пять пробирок с заклинанием ослепления, две с мгновенным противоядием, одна с невидимостью и пять пробирок без названия. Безымянные бутылочки имели ярко-ядовитые цвета и были просто пронумерованы. В спецификациях было одно и то же пояснение с указанием номера: 'Усиливающий состав?…'. Мне достались составы за номерами 5, 7, 17, 24 и 25. Просмотр системных примечаний добавил немного ясности.

'Неизвестное зелье. Возможно распознание алхимиком уровня 50+, или заклинанием 'суть вещей' 2 уровня и выше'.

'Суть вещей' второго уровня. это означает, что зелье имеет класс не ниже редкого. К сожалению, зелья для меня пока бесполезны, так как нужными навыками не обладаю, а до города еще топать и топать. Если выпью сейчас, то никакого эффекта не будет, а то что он есть, в этом уверен на все сто.

Собрав находки в инвентарь, закинул котомку на плечи и со спокойной душой отправился покорять уже надоевшее подземелье. За следующие четыре часа я не встретил ни одного скелета, зато пришлось много попрыгать и поломать голову над ловушками и препятствиями. Первая была похожа на ранее

встреченную. То же большой зал, падающие плиты под ногами, только вместо кольев под ногами было озеро заполненное зеленой вязкой субстанцией, пары которой, естественно, были ядовиты. Вторая преграда представляла собой закрытую дверь. Поискав и не найдя рядом никаких рычагов, вернулся назад и в одно из комнат нашел вход в вентиляцию. Было узко, неудобно, но кое-как дополз до выхода, благо никаких ответвлений и развилок не было. Третьим препятствием стал участок коридора, на котором действовали выдвигающиеся из стены шипы и бьющие с потолка струи огня. Не мудрствуя лукаво засек время 'окна', когда механизм перезаряжался, и пробежал опасное место. Четвертой шла снова закрытая дверь перегородившая проход на следующий виток коридора. Тут я затратил немного лишнего времени, так как сразу бросился искать вентиляцию и только потом догадался исследовать саму дверь. Замок оказался в форме игры в пятнашки, только не в пятнадцать, а в сорок пять элементов. Необходимо было собрать картинку титана повергающего дракона, за полчаса я с этим справился и перешел на следующий виток, где была всего одна ловушка, но в которую я чуть не булькнулся с головой. Спасением стало то, что механизм изрядно проржавел и не сработал сразу. Когда пол, который оказался люком в водоем с кислотой, начал со скрежетом открываться, я побежал изо всех сил вперед, и в последний момент успел прыгнуть и уцепиться за край недружелюбного бассейна. Выбравшись из ловушки и отдышавшись, прикинул пройденное расстояние, по всему получалось, что уже нахожусь рядом с Центральной диспетчерской. За все свои мучения с ловушками я получил +60 % в шкалу ловкость (+1 к ЛВК, итого 10(+1), прогресс 30/100) и приблизил второй уровень достижения 'Принц Персии' на пять пунктов (прогресс 5/25).

Мои догадки оказались верными. Вскоре я вышел на небольшую площадку-зал, где и увидел искомые двери. Перед ними стояла небольшая группа нежити. Лич, два скелета-мага и восемь элитных зомби.

'Лич' — что бы избежать посмертных кар и нести разрушения и иметь возможность служить Д'Досу после физической смерти, некоторые черные маги подвергают себя особому обряду и привязывают свою душу к физической оболочке. После смерти покинув тело, душа мага вынуждена вернуться назад, при этом, в большинстве случаев, она теряет свою индивидуальность и становится энергетическим сосудом для лича. Слабые личи не имеют собственных эмоций и желаний, а выполняют заложенную

при жизни программу поведения. Раса нежить. Вооружение: вариативно. Характеристики: ХП=1000, МП=250/1000, ДМГ=50, ФДФ=20, МДФ=100. Опыт: 80(96). Навыки: „Копье праха“ — МДМГ = 100 (МП =15), „Пятно Тьмы“ — МДМГ = 150 (МП=30, АоЕ заклинание радиус 3 м.), 'Проклятие праха' — шанс наложения 80/МДФ цели, МДМГ=7*10 сек. (МП=17), „Малый Плащ Д'Доса'(МП=40) — физ/маг защита цели увеличивается на 100 %, ДМГ+20 %, время действия 10 мин.

Сначала я не понял, что делает лич и маги и почему у них только четверть от запасов маны, но спустя минут пять, понаблюдав за их действиями, сообразил. Вход в диспетчерскую закрывало серебристо-матовый энергетический щит явно магического происхождения. По всему выходило, что заложенная программа лича требовала от него непрерывную атаку барьера, поэтому оставляя неприкосновенный запас, он и его подручные, как роботы, посылали в двери одно заклятие за другим.

Бой. Что могу сказать, он прошел, основываясь на той предпосылке, что лич не будет отвлекаться от основного задания — уничтожения защиты диспетчерской. Поэтому сначала я выпустил шестнадцать 'ледяных игл' по двум зомби и снес им почти все жизни:

'Элитный зомби'??1,2: ХП=16/400.

Тут же выпил одну бутылку экстренного восполнения маны. У зелья оказался побочный эффект — в течение последующих десяти минут боя запрещалось использовать какие-либо другие зелья. Технически можно было, но вот эффекта не было бы. Но запас маны я пополнил. Противники еще только разворачивались в мою сторону, когда я выпустил следующие восемнадцать ледяных подарков:

'Элитный зомби'??1,2,3,4: ХП=16/400. 'Элитный зомби?5 ХП=304/400.

Неплохое начало. Половина группы физической поддержки практически недееспособна. Отбежав на двадцать шагов, нырнул в один из пустых кабинетов, двери которого были выбиты. Потеряв меня из виду, мертвяки не сообразили поискать по сторонам, а на всех парах промчались дальше по коридору. Поэтому, когда шаги начали удаляться, я выскочил им в тыл и сначала прикончил магов, благо жизней у них было на два удара палицей, а потом и зомби. При этом следуя одному и тому же

тактическому приему, что и раньше. Мертвяки в первые ряды выдвинули самых целых зомби, а подранков поставили во вторую шеренгу, тем самым упростили мне задачу по их добиванию. С оставшейся четверкой пришлось немного повозиться, так как лич не пожалел маны и навесил на всех четверых 'плащ'. Но даже двадцати процентная прибавка к ДМГ не позволила им меня вынести в течение оставшихся пяти минут, которые висел баф. Как ни крути, но пятая 'Непоколебимость' уже давала ощутимые бонусы для моего уровня. Оставив выпавший лут лежать там, где он упал, отправился добивать лича.

Показатели игрока Крий. ХП 153/240, МП 3/97. Бодрость 69/100, ФДФ = 128, МДФ = 54, ДМГ = 93, 'ледяная игла' МДМГ = 68.

Все-таки любой компьютер читер. Посудите сами: четыре зомби с 'плащом' должны были опустошить запасы маны на 160 единиц, а вот что я увидел когда вернулся к диспетчерской:

Лич'. Вооружение: малый посох темного аколита (ДМГ=40, МДМГ=80, прочность 100/100). Характеристики: ХП=1000, МП=450/1000, ДМГ=90, ФДФ=20, МДФ=100.

Вот как это понимать? Как он так быстро восполнил запас маны?! На мое счастье лич не отдалялся от дверей более чем на двадцать метров, поэтому немного изменив первоначальный план, который предполагал быстрый прорыв к тушке нежитя, принялся маячить на границе действия заклинаний. Уворачиваться пришлось долго, пришлось даже пить одну бутылку экстренного восстановления жизней. В наступление я перешел, когда у лича осталось не более 50 единиц маны. Применив атаку Волей (-332 ХП), вышел на дистанцию прямого удара и не переставая стал наносить удары палицей. Мертвяк же вместо того, что бы на остатки маны запустить в меня три копья тьмы, использовал на себя 'плащ', что лишь ненадолго отсрочило его кончину и заветные сообщения:

Получен Опыт: + 448, итого 628/900. Получены улучшения навыков:

Получен прирост характеристики Сила +120 %, прогресс 50/100, +1 навыка характеристики Сила. Итого 17 (+1).

Получен прирост характеристики Выносливости +70 %, прогресс 0/100, +1 навыка характеристики Выносливость. Итого 19 (+1).

Получен прирост характеристики Ловкость +40 %, прогресс 70/100. Итого = 10 (+1).

Получен прирост характеристики Интеллект +90 %, прогресс 50/100, +1 навыка характеристики Интеллект. Итого = 14(+4).

Получен прирост характеристики Непоколебимость +60 %, прогресс 20/100, +1 навыка характеристики Непоколебимость. Итого = 6.

Достижение 'Охотник на нежить' 1 уровня (прогресс 88/100).

Собрав очередную порцию ставших уже привычными трофеев (3 'праха', 2 кинжала, 28 золотых) посмотрел вещи, выпавшие из лича: 'малый посох темного аколита' (только для магов), 'темное кольцо аколита' +5 ИНТ (только для темных рас), малая книга заклинаний (доступно для изучения 1 заклинание).

Посох пойдет на продажу, кольцо для меня то же бесполезно — пробовал надеть, так вместе плюсом к интеллекту вешает дебаф на минус пять ко всем характеристикам. А вот книга заклинаний заинтересовала, новое заклинание это хорошо. Неказистая истрепанная толстая тетрадка коричневого цвета, но открыв ее ничего не понял. Да, она исписана полностью, но все записи сделаны на незнакомом языке. Бегло пролистав, обнаружил страницу, где буквы складывались в знакомые слова.

Внимание! Доступен навык класса 'Судья Древних': 'Малое кольцо холода' — AoE заклинание, радиус действия 7 метров. Урон = МДМГ *1,5. Шанс заморозить цель на 5 сек = 3 %. Расход МП = 10 единиц. Добавить в активную панель?

Книга заклинаний засветилась зеленым светом и исчезла из моих рук. Зато я стал обладателем нового заклинания. Провел короткие испытания, и оказалось, что 'колечко' накладывается не на выбранную цель, а на меня самого. При наложении от меня расходилась волна холода, которая оставляла после себя иней на полу. Осталось испытать в бою.

Удовлетворенный полученным результатом, подошел к дверям диспетчерской. Защита беспрепятственно пропустила, но дверь не открылась. Вспомнив про упоминание об 'общем допуске по крови' поискал глазами то, что могло служить кровеприемником. Обнаружив уже знакомый оттиска ладони, без колебаний приложил свою руку. Прямо клиника какая-то — ни шагу без общего анализа крови.

Какое-то неясно беспокойство заставило меня оглянуться в поисках источника угрозы. С той стороны, куда я направлялся, не

спеша надвигалось точно такое же темное марево, как и на первом уровне. По мере его приближения, чувство опасности кричало об опасности все сильнее. Не знаю, что это, но попадаться к нему нет никакого желания. Бездна, какого лешего эти проклятые двери не открываются. И тут же, створки дверей разошлись, и сразу же сомкнулись, как только я переступил порог.

Овальное помещение с потухшими мониторами и пультами управления, еще более тусклый свет, чем в коридоре. В центре комнаты стоял высокий мужик похожий на древнего грека. Одет в тунику, на ногах сандалии, на голове диадема, которая не выглядит как женское украшение, а является, скорее всего, предметом указывающим на статус. Неужели живой? Нет, показалось, сквозь тело можно было рассмотреть предметы, что находились за мужчиной. Призрак.

— Здравствуйте, — если не напал сразу, значит можно пообщаться.

— Приветствую тебя собрат. Я наблюдаю за тобой с того момента, как ты попал в это осквернённое место. Долгие тысячелетия мой дух и души моих товарищей заточены в этой лаборатории ставшей для нас склепом. Души умерших здесь требуют отмщения. Готов ли ты свершить праведную месть? — голос у мужика был сильным, мне аж уши заложило — отвык от общения.

Уважаемый, я конечно хочу помочь своим пращурам, — призрак явно при жизни был титаном, — но моих сил явно не достаточно, что бы помочь вам. Кстати, мое имя Крий.

— Извини брат, Мое имя Норгал асс Парс. Я был Верховным Судьей и отвечал за безопасность этой лаборатории и, как видишь, не смог выполнить свой долг. Я помогу тебе всем, что в моих силах.

— Норгал, это вы меня спасли на первом уровне?

— Да, мне пришлось вмешаться и спасти тебя от 'дыхания Д'Доса'. Правда, сил на это ушло очень много.

– 'Дыхания Д'Доса'? Это то марево в которое я чуть не вляпался?

— Заклинание это, — похоже, призраку надоело напрягать связки, и он перешел на более тихую и простую речь — заклинание высшего круга. Безопасное для нежити и для тех, кто находится в бессознательном состоянии, или спит. Для остальных же — мучительная кончина. Попав под заклинание, тело парализует, плоть быстро разлагается обнажая кости и внутренности и через пять минут наступает смерть. Защита естественно существует, но так как заклинание высокоуровневое,

для тебя попадание в зону его действия означает смерть.

— Выходит, что вы спасли меня. Спасибо огромное, — слова благодарности мне ничего не стоят, а призраку, сразу видно, приятно.

— Ничего, юноша, сочтемся. Не зря же я за вами следил все это время. Вы немного безрассудны в своих поступках и иногда не видите дальше своего носа. Да-да, и нечего так смущаться, чай, не девица. Гросса вы убили по чистой случайности. Но это была только репетиция. Настоящий кошмар вас ожидает дальше. Я вижу в твоих глазах нетерпение. Задай вопросы, которые мучают тебя.

— Что стало с группой кандидатов и охранников, которые пошли на прорыв в стремлении попасть в диспетчерскую?

— Они добрались сюда. Не все, правда, но добрались. Только большого смысла от их подвига небыло. К тому времени здесь осталось в живых трое моих подчиненных и пятеро яйцеголовых из научного персонала. Я к тому времени уже находился при смерти. Наложение защитного барьера на эти двери отняло у меня почти все силы.

— Почему же не работала охранная система?

— Да потому, — призрак явно переживал, заново вспоминая дела минувших дней, — что к тому времени работал только один вспомогательный магореактор. Основной накопитель был захвачен, или уничтожен предводителем нежити. В своей извечной вражде к драконам мы выпустили из виду все эти новые расы и получили то, что имеем. Какой-то вшивый некромант по имени Наргаш узнал расположение этого комплекса и смог сделать подкоп, который привел его прямо на нижний уровень в храм Древних. Они застали врасплох жрецов и охрану яруса и смогли осквернить алтарь, который был сердцем всего центра. Правда, Наргаш все же просчитался немного. Он шел сюда за знаниями и силой нашего народа, а в итоге сам оказался заточен здесь. Остатки Кандидатов и персонала, что здесь находился, смогли прорваться вниз и каким-то образом заточили некроманта в одну из храмовых ловушек — Сферу Кроноса.

— Сфера Кроноса? Разве Кронос не предатель?

— Не нашего ума, кто и что там предал. Древние сами как-нибудь разберутся без нашего участия. Скажу лишь одно, историю пишут победители, так что не нам судить Пращура.

— Спасибо за наставление, Норгал, я сказал не подумавши, — склоняю голову в знак согласия ошибки.

— Максимализм. Он свойственен юнцам вроде тебя, когда весь мир виден только в черно-белых тонах. Но это проходит, как и молодость. Возвращаясь же к Сфере, это заклинание заточает

физическое тело во временную капсулу, где время течет по иным законам, нежели в окружающем мире. Группа смогла состарить тело некроманта, и он превратился в лича. Могущественного, но тупого лича. По всей видимости, Наргаш не успел пройти Высшее Посвящение своему божку, а потому превратился в тварь, целью которой стал захват нашей лаборатории.

— И что же мне делать?

— Для начала тебе надо расправиться с охранником этого уровня. Это зверогуль Бер. Очень сильная и мощная тварь. Он охраняет портал, который приведет тебя на последний храмовый уровень.

— Допустим, я разберусь с гулем, что мне делать дальше? Какого Наргаш уровня?

— Этого никто не знает. А вот расправиться с ним я тебе помогу. Для начала, я могу обучить тебя одной из характеристик, что свойственны только нашей расе. Я надеюсь, ты не нахватался ненужных знаний по дороге сюда?

— Нет, Судья, — с этими словами я открыл для просмотра свои характеристики и специальности. Обычно игроки, да и НПС предпочитают никому не показывать всю картину своих, навыков посторонним, но если этот титан-призрак может обучить меня новой характеристике, то почему бы и нет? Тем более, что трепать языком ему тут не с кем.

— Выносливость, ловкость, сила и интеллект понятно. Мощные постоянные удары в ущерб частоте критических ударов?

— Да, Учитель.

— Давненько меня так не называли, но пусть будет так. Что там у тебя дальше, посмотрим. Харизма открыта, но не качается, ты что вообще ни с кем не общаешься? — в голосе призрака послышались удивленные нотки.

— С момента своего пробуждения, я еще не встречал обычных смертных и долгоживущих, — последовал смиренный ответ. А что мне ему еще сказать, что я такой пентюх, и все никак не могу добраться до людей?!

— Непоколебимость. О, немногие представители даже нашей расы могли похвастать такой характеристикой. А почему Вера настолько мала7 Ты что же ирод не веришь в своих Пращуров — казалось призрак готов меня растерзать немедленно, потому пришлось рассказывать ему, что случилось с Древними и кто нынче верховодит в пантеоне Барлионы.

— Вот значит как, — призрак о чем-то задумался, при этом сверля меня оценивающим взглядом, нет, не получиться тебя переквалифицировать в Жрецы. Не та у меня специализация. И в свете рассказанной тобой истории, я вижу еще одну проблему.

— Какую же, уважаемый асс Парс? — блин, снова препоны, мне уже начинает казаться, что отыгрыш титана одна сплошная проблема. Все не как у нормальных людей.

— Ты Судья, но ты не прошел Посвящения. Твой прародитель Крий, чье имя ты носишь, но я не ощущаю в тебе его силы. Но это нормально в роду не могут быть представители только одного Пращура. Каждый представитель нашей расы сам выбирает себе покровителя. Хорошо, поступим так. Для начала ты выберешь одну из характеристик, которым я могу тебя обучить, а дальше посмотрим.

Внимание! Доступна новая основная характеристика персонажа: Доминирование. Вид: вариативно — Интеллект/ Ловкость/Сила/Упорство/Воля. Описание: скрыто.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

И как тут прикажете выбирать, если описания скрыты? Наобум?! Так, спокойнее. Будем рассуждать логически. Интеллект, ловкость, сила — наверняка будет прибавка в соответствующие характеристики, их развитие и усиление. Упорство, это скорее всего в выносливость, но вот последняя характеристика смущала. Доминирование Воли, что это и с чем его едят. Может призрак чего подскажет?

— Учитель, я в смятении. Как вы можете обучить меня столь разным характеристикам, свободных для только четыре. А вы предлагаете мне пять на выбор. Как такое возможно и почему их описания скрыты?

— Не беспокойся, юноша. На самом деле это одна характеристика, на первом этапе она одинакова для всех, и только обозначается желаемый путь ее развития, но вот после Посвящения, это уже совершенно другой расклад. А на счет описания. ты должен сам выбрать, то, что тебе по душе. Выбирай.

Мда, совсем запутал старый хрен. Ладно, будем исходить из того, что мне необходимо. Интеллект, ловкость и упорство отметаем сразу, так как не танк, не маг и не ассасин. Выбирая логически, мне необходима прибавка в силу, но вот не лежит душа к такому простому выбору. Просматривая те куцые навыки, которые мне доступны в качестве Судьи вижу, что все самые действенные и мощные завязаны именно на Волю, что бы под этим не имелось ввиду. Послушаться сердца говоришь?

— Мой выбор Воля, — после этих слов от призрака ко мне протянулся луч красного цвета. Уперся в мою грудь и начал

расползаться по всему телу. Голову пронзила вспышка боли. Уже почти теряя сознание, почувствовал, как давление света прекратилось, и боль начала потихоньку отпускать.

— Хороший выбор, Судья. Только лучшие и сильнейшие представители нашей расы выбирали данный путь. Это выбор тех, кто носит в своей душе частичку Тартара. Сила Бездны ничуть не уступает мощи первозданного Хаоса и может поставить на колени все Сущее.

Выбрана основная характеристика Доминирование Воли. Уровень 1. Рост за свободные очки характеристик идет в соотношении 5:1. Прогресс 0/100.

Характеристика персонажа: Доминирование Воли. Описание: Доминирование Воли определяет способность игрока усиливать свои атаки и защиты за счет крепости своего духа и воли: физ/маг урон увеличена на + (Доминирование*5)%. Защита от физических/магических атак увеличена на 10 %. Защита от огня и яда 5 %. Вы можете использовать двуручное оружие в качестве одноручного без штрафов.

— Кхе-кхе, — во рту запершило от пыли, что толстым слоем покрывала пол, — с такой учебой недолго и на свидание с костлявой отправиться преждевременно. Что ж вы, учитель, не предупредили?

— А это что-нибудь изменило? — вопросом на вопрос ответил титан.

— Ох, не простое вы приведение, Норгал асс Парс, — на мои слова призрак лишь загадочно улыбнулся.

— Пока приходишь в себя, слушай и запоминай. Выйдя из диспетчерской и расправившись с гулем, ты попадешь к Наргашу. В открытую ты с ним тягаться не сможешь — мал еще. Но есть другой способ. В зале, где он заточен, есть охранная система, которая способна его уничтожить. Трудность в том, что ее еще надо активировать. Рычаги активации находятся на трех колоннах в виде подставок для факелов в форме драконов. Активированная система ударит по Сфере и, разрушив ее, поразит лича.

— Так просто?

— Да, только есть маленький нюансик. Охрана Наргаша. Ее там очень много. Тебе придется прорываться через нее. Единственное, чем я могу тебе помочь, так это отдать свое оружие. К сожалению, доспехи пришли в негодность, а вот меч своей работы, я пожалуй отдам. Мне его уже никогда не взять в

руки, но тебе он послужит верным подспорьем.

После этих слов Норгала из пола выехала ниша-держатель в которую был помещен Меч. Именно так, с большой буквы. Широченное лезвие Длина меча составляла почти полтора метра, ширина около тридцати сантиметров. Лезвие имело одну режущую кромку и загибалось от гарды к вершине наподобие казацкой шашки, или ятагана. Даже на вид, он был чудовищно огромным и тяжелым, но, не смотря на это, моя рука сама потянулась к Мечу. На удивление, он оказался относительно легким, а рифленая рукоятка как будто специально была создана под меня. Хищный, опасный, красивый как матерый хищник перед броском. Взглянул на статы и обомлел:

Меч 'Разъяренный тигр'. Класс: эпический, двуручный. Прочность: сломать невозможно. Описание: меч созданный древними титанами из метеоритного железа и уникальных сплавов. Ограничения: уникальные особенности доступны только для расы 'титан', уровень 5. ДМГ = 900-1100.Увеличение характеристик: СИЛ, ВЫН+10, ИНТ+5, +3 к остальным характеристикам (исключая Ремесло, Веру и т. п.). Слоты: 1 универсальный, 1 оружейный, 1 рунный (гном.).

Только для титанов: Бодрость увеличена на +50, предметное умение 'Резак Воли', ДМГ=1000, дальность 20 м. Ограничение: 1 раз в 5 мин., затраты Бодрости 5 единиц.

Нет слов, просто нет слов. Зомби? Скелет? Подойдите и распишитесь. Один удар — один трупик. А с именем я почти угадал. Интересно, а куда его крепить, где взять ножны под это великолепие? Спросил у призрака.

— Буагагага, ножны, буаааггаа, — реакция на такой простой вопрос меня удивила, — Мальчишка! Ты вообще представляешь, как ты будешь вынимать этот меч из ножен? Его же только за спину подвесить можно, и это притом, что он в две трети твоего роста. Ну, уморил, ножны. Гы-гы. Посмотри там же, в нише должны быть специальные металлические крепления, на которых он держится. Работает эта система по принципу магнита. Вешаешь крепления на себя крест-накрест, а к ним крепится оружие. По— хорошему тебе необходим еще пояс, но его у меня нет.

Разобравшись с креплениями и пристроив меч, получил следующую порцию ЦУ.

— Пока лич будет отвлечен тебе необходимо прочитать заклинание очищение над алтарем. Тем самым лишить его подпитки силы. Для этого я отдаю тебе свиток высшего

очищения, — передо мной материализовался свиток светящийся золотым свечением. Взяв его в руки мельком прочитал текст.

— А ничего, что это заклинание жрецов Элуны?

— А другого ничего и нет. Сила Элуны с давних пор лучшее оружие против нежити, — ответ имитатора был какой-то неуверенный.

Неувязочка, однако, но скорее всего разработчики поленились придумывать новую систему магии для единственного действующего титана, а потому задействовали то, что уже давно опробовано и действует. Пусть даже во вред хронологии и сюжету.

— А использовать зелье невидимости можно?

— Разграбил медлабараторию? — ухмыльнулся призрак, — Да, но использовать надо сразу после выхода из портала, если используешь раньше, то эффект зелья спадет при переходе. Это же не врожденная способность и не навык.

— Ясно.

— А раз ясно, значит вперед исполнять.

Активировано задание 'Упокоить Нергаша'. Описание: лабораторию титанов захватил некромант-лич Нергаш, активируйте охранную систему лаборатории для того, что бы его уничтожить. Награда: вариативно.

ГЛАВА 7 'Первое Убийство'.

' — Anatern am prospero! Un Aelunn pow storone! — слова срывались с моих губ, свиток разгорался все ярче и ярче. Наконец, когда он стал представлять собой ослепительно белый шар энергии и буквально обжигал мои руки, заклинание подействовало. Алтарь окутало золотистое свечение, и в тот же миг тварь взревела как раненный носорог. Отрезанный от источника энергии лич, не смог противостоять мощи синих лучей, и темный купол защитного заклинания рассыпался мириадами черных частичек…'

Благодаря новому мечу и характеристики, мини-босс Бер стал не более чем сложным, но преодолимым препятствием. Расстреляв в него весь запас маны, разъярил зверогуля, и пока он добирался до моей тушки, успел еще активировать предметное умение меча и восполнить часть запаса МП экстренной бутылочкой.

'Зверогуль Бер'. Уровень: 12. ХП = 22600/25 000, МП = 500. ФДФ: 300, МДФ: 50. ДМГ = 180. Способности: Удар когтями, Пожирание трупов, Быстрая атака.

Каждый удар моего меча уменьшал полоску жизни босса в среднем на 700 единиц, так что бой не занял много времени. Конечно, потрепать он меня успел, и даже немного испугать. Когда у Бера оставалось около 2000 ХП, он провел по мне серию неплохих ударов с критами и задействованными навыками. Полоска моей жизни упала к опасной отметке 20 %, но, хвала Бездне, я успел прикончить тварь раньше, чем она меня.

За мини-босса получил +700 опыта и очередные прибавки к характеристикам как в шкалу, так и к базе. Так же приблизил вторые уровни достижений 'круче нас только…' и 'охотника на нежить'. До девятого уровня не хватило каких-то жалких 20 единиц опыта. Выпавший лут порадовал очередными рецептами для титана-мага на сандалии, штаны и перчатки. В довесок шел пояс для разбойников и 48 золотых.

Восстановив жизненные показатели, взял в левую руку бутылку невидимости и с мечом наизготовку шагнул в портал, который переправил меня на последний уровень. Выход портала оказался прямо возле входа в храм, что хоть немного облегчало мою задачу. Быстро выпив зелье, получил баф невидимости на 90 секунд. Не теряя времени, забежал в храм, и чуть было не

столкнулся на входе с охраной этого места.

Огромное помещение прямоугольной формы с круглой площадкой во второй его трети. На этой площадке, окруженной шестью колонами, поблескивала матовой непрозрачной поверхностью Сфера Кроноса. За куполом Сферы на возвышении размещался алтарь, который представлял из себя композицию из большой чащи и постамента. Алтарь был искусно украшен изображениями Прародителей и их деяний. Над чашей горел черный огонь, тем самым подтверждая то, что он осквернен.

Охрана храма состояла из ранее виденных мною скелетов-воинов, — магов, зверогулей и зомби. Хвала Тартару, личей и привидений не было, а то они могли увидеть меня даже в режиме невидимости. Хуже всего то, что все представители нежити были как минимум двадцатого уровня. Обойдя стороной семерку воинов стоящих прямо на входе, быстрым шагом направился к Сфере.

Идти было немного жутковато, нежить не видя меня все же ощутила присутствие живого в самом центре их владений и пришла в возбужденное состояние. Зомби и простые скелеты, повинуясь неслышимым приказам, начали строиться в цепь для прочесывания помещения. За оставшиеся 30 секунд я успел добраться до колон, окружавших сферу и сразу же определил нужные мне рычаги-держатели. Последний рычаг активировал уже без всякой невидимости.

В тот же миг, когда последний держатель со щелчком встал на боевой взвод, вверху загорелись маленькие солнца синего цвета. Из них в Сферу ударило три луча. Действуя на чистом автомате и инстинктах, я забежал за алтарь, тем самым выигрывая бесценные секунды и увеличивая расстояние, разделяющее меня и шавок Нергаша. Пока доставал из сумки свиток с заклинанием очищения успел рассмотреть поле боя.

Лопнувший кокон явил десятиметрового Нергаша, лича двести семидесятого уровня. Нежить успел возвести вокруг себя какой-то темный купол, который подпитывался протянувшимся от алтаря потоком темной энергии. Создался паритет сил6 купол не позволял синим лучам добраться до тушки лича, но и он сам не мог выйти из-под своей же защиты. Долго это продолжаться не могло, так как запас резервного накопителя был намного меньше, чем у оскверненного алтаря. Не обращая внимания на устремившуюся ко мне охрану, я раскрыл свиток и начал произносить слова заклинания.

Вспышка света, олицетворяющая чистую мощь Элуны, пронеслась от алтаря по всему храму и вырвалась за его пределы. Костяки, попавшие под воздействие этой силы, рассыпались

прахом, оставляя после себя в воздухе запах горелых костей. Проклятый лич, буравя взглядом пустых глазниц и протягивая ко мне свою костлявую руку, испустил особо протяжный вопль и издох.

Получено достижение!

Первое убийство Нергаша Подземелья 'Заброшенная лаборатория титанов'.

Награда за достижение: репутация со всеми фракциями провинции Скайфол +100. Дополнительно: клановая награда за Первое Убийство (необходимо вступить в клан).

Активировано задание 'Скорбные дела провинции Скайфол'. Класс: локальный сценарий. Описание: попробуйте узнать об истории и положении дел в провинции Скайфол. Награда: доступ к цепочке сценарных квестов.

Рядом с моим именем появилась небольшая цифра 1 — материализованное свидетельство достижения, которое видят все. Кто-то начал бы прыгать и кричать от радости, кто-то вышел бы в реал и устроил грандиозную попойку. Я же в этот момент не испытывал ничего кроме усталости и чувства голода. Мне оставалось найти добычу, сдать внутренний квест появившемуся призраку Норгала асс Парса, поднять упавшее золото и нырнуть в портал. Подземелье пройдено. Ура? Ура.

От идеи сразу же подойти к призраку и отчитаться о выполнении задания меня остановила меркантильная мыслишка пойти и собрать выпавшие из мобов и босса деньги и шмот. Соглашение с 'МБ' в силе, так зачем отказываться от халявных денег, тем более, что я уже в черновом варианте видел путь их работы на благо меня любимого. Наверняка, наградой за выполнение будет опыт, который мне не дали за убийство Наргаша и его приспешников, так как я не напрямую их убил, а задействовал сценарное прохождение. Поэтому лучше собрать максимальную сумму золота и на десятом уровне получить его существенную прибавку. Баг? ДА! Но мне плевать.

Не разбираясь, начал запихивать в сумку различные бутылочки, ингредиенты, амуницию и оружие, что выпали из мобов. Обошел весь уровень и с удивлением отметил, что собрал довольно много вещей разного рода. Из двухсот ячеек инвентаря, свободных осталось семнадцать. Среди прочего хлама было несколько редких и уникальных предметов для разнообразных проф и классов. Золота насобиралось на 3678 золотых. В общем мой капитал составил 3780 монет.

Щенячью радость доставили четыре эпические вещи,

оставшиеся после смерти главаря:

Перчатки Эккрезиастра (сталь). Прочность: 500. Защита от физического урона: 150, защита от магического урона: 50. Бодрость +10, СИЛ +20, ВЫН +15, ИНТ +10, ЛВК+3, +3 к произвольной характеристике (необходимо выбрать при надевании). Защита от огня, яда: +10. Класс предмета: Эпический. Требуется уровень 15, раса 'титан'.

Венец Сурема (сталь). Прочность: 800. Защита от физического урона: 180, защита от магического урона: 60. Бодрость +20, СИЛ +20, ВЫН +5, ИНТ +20, +2 к произвольной характеристике (необходимо выбрать при надевании). Защита от огня, яда: +10. Класс предмета: Эпический. Требуется уровень 15, раса 'титан'.

Сапоги Василакоса*. Прочность: 500. Защита от физического урона: 100, защита от магического урона: 40. ЛВК +20, ВЫН +5, ИНТ +5, +2 к произвольной характеристике (необходимо выбрать при надевании). Защита от огня, холода, яда: +10; скорость бега/ходьбы увеличена на +5 %. Класс предмета: Эпический. Требуется уровень 15, ЛВК не менее 50.

Лук из рогов Василиска. Прочность: 2000. ДМГ=1500. ЛВК +10, ВЫН +3, Меткость +5; скорость стрельбы увеличена на +3 %. Класс предмета: Эпический. Требуется уровень 15, ЛВК не менее 60.

Шикарные вещи. Шлем и перчатки, по достижении необходимого уровня, сразу же примерю на себя, а лук и сапоги положу на хранение в банк.

Осмотрев еще раз все помещения, и убедившись, что не оставил ничего ценного, подошел к призраку.

— Учитель, надеюсь, что я выполнил Ваше поручение без нареканий, — склоняю голову в знак смирения к любому ответу титана-призрака.

— Более чем, юноша, — голос асс Парса был величествен и спокойным, — Ты прекрасно справился с тем, что в свое время не смогли лучшие представители нашего народа, в том числе и меня. Своим деянием ты дал свободу моей душе и теперь я смело могу отправиться к моим товарищам и взглянуть им в глаза. В награду я обучу тебя кое-каким премудростям и расскажу, как ты сможешь пройти Посвящение и перейти на следующую ступеньку развития.

Поздравляем! Вы выполнили задание 'Упокоить Нергаша'. Награда: +1400 Опыта.

Получен уровень (9)! Получен уровень (10)! Прогресс

380/2000. Получены свободные очки характеристик: 10, итого не распределено 45.

Получены улучшения навыков…

Получено улучшение достижения 'Охотник на нежить': 2 уровень (до следующего уровня — 427/500). Текущая награда: наносимый урон Нежити увеличен на 3 %.

Достижение 'Круче нас только…' 1 уровня (до следующего уровня — 2 убийства боссов). Текущая награда: наносимый урон всем боссам увеличен на 1 %.

Получено достижение 'Ученик Великого Учителя' 1 уровня (до следующего уровня — 4/5 обучений у Великих Учителей). Текущая награда: рост всех параметров в Шкалу увеличивается на 5 %.

Получено достижение 'Очиститель святынь' 1 уровня (до следующего уровня — 24/25 очищений святынь). Текущая награда: шанс создания благословенной вещи 1 %.

Получено улучшение специальности Мастер Древних Рун +5 навыка. Итого 9, прогресс 40/100.

Открыта специализация 'Приоритет-Атака' специальности Мастер Древних Рун. При зачаровании оружия базовое ДМГ/МДМГ увеличивается на +10 %.

Вы изучили новые активные навыки класса: 'Резак Воли', 'Ударная волна Воли', 'Копье Воли', 'Хлыст Воли', 'Замедление Волей', 'Устрашение Волей'.

Вы изучили новые активные навыки расы 'титан': 'Копье льда', 'Щит льда', 'Заморозка', 'Оледенение', 'Гололед'.

Столь резкий рост уровней и навыков привел меня в состояние экстаза. Я, конечно, слышал, что при отключенном фильтре чувств резкий рост может довести чуть ли не до оргазма, но испытать это на себе было воистину необыкновенно. Минут пять я нежился в сладком тумане чувств, но вот эффект начал спадать и рутина заняла свое привычное место.

— Благодарю тебя, Учитель, за науку, — мои слова были искренними и шли от самого сердца. И было от чего: улучшения были получены во ВСЕ характеристики. Диапазон составил от +1 до +5 пунктов. А новые умения чего стоят! До этого ходил как немощный с одной лишь 'ледяной иглой', теперь же можно будет развернуться.

— Ха-ха, вижу, что тебе понравилось, но это еще не все. Слушай и запоминай. Пройти посвящение можно только в действующем храме Праотцов. Войдя в портал, ты перенесешься прямо к входу в лабораторию. Оттуда в дне пути строго на юг,

раньше располагался малый храм Тартара. Скорее всего, Сердце Храма уже не действует, но ты можешь взять его отсюда. Все равно алтарь поврежден, а для его восстановления необходимы мастера, которых нынче сыскать невозможно. Да и не нужно. Проклятая нежить уже не вернется сюда. Добравшись до храма, или того, что от него осталось, найди алтарь и возложи на него Сердце. Затем вознеси молитву Тартару и жди ответа Высших Сил. В последствие, для собственного усиления и развития тебе необходимо будет найти Скрижали Силы. Их всего девять и каждая посвящена определенной Силе: Хаос, Мгла, Земля, Небо, Ночь, Бездна, Мрак, Любовь и Море.

— Разве что-то могло сохраниться за столь долгое время?

— Не переживай. Скрижали это не здания, или сооружения в прямом смысле этого слова, а нечто большее — Места Силы. Так вот, прежде чем ты найдешь Скрижали, обязательно разыщи пустые Сердца. Побывав в таких местах, ты зарядишь их, и когда-нибудь, возможно, ты сможешь построить полноценный Храм-Оракул. Тем самым обеспечишь себе расположение Изначальных, и никто не может противостоять той силе, что станет за тобой.

— Где же мне искать Скрижали и храмы?

— Мое время на исходе, — голос призрака начал слабеть, а сам он начал истончаться, — Чертоги Тартара призывают меня к себе.

— Прошу тебя, дай подсказку! — призрак почти исчез, он пытался что-то сказать, но я уже почти не слышал его.

— Разберись. тайна. Скайфол. стань. Владетель… — с этими словами призрак Верховного Судьи Норгала асс Парса исчез.

Активировано задание 'Пройти Посвящение'. Класс: расовое. Описание: найдите храм Древних и пройдите Посвящение. Награда: доступ к цепочке расовых и классовых квестов, изменение класса до ранга 'Старший Судья'.

Активировано задание 'Скрижали Изначальных'. Класс: расовое эпическое. Описание: найдите на просторах Барлионы девять Скрижалей Сил. Награда: вариативно.

Активировано задание 'Постройка Оракула Изначальных'. Класс: локальный сценарий. Описание: постройте Храм-Оракул Древних. Награда: вариативно.

Вот это квесты! Если первое и второе еще худо-бедно можно объяснить расовой спецификой, то вот третье, по сути, является общим для любых игроков, и получить его мог любой, кто пройдет данное Подземелье.

Так как никто меня в шею не гнал, я решил потратить

немного времени и разобраться с ворохом свалившейся на меня информации. Для начала использовал одну из особенностей моего кокона и вылез в Сеть для просмотра форумов. Запрос 'первое убийство'..гайды, описания, плюшки, форумы кланов — не то. Новый запрос: 'как скрыть достижение'.. ага, отсылка на официальный сайт и форум 'МБ'. Ответ на мой вопрос, в принципе, был ожидаем:

'Сокрытие достижения 'Первое Убийство' можно осуществить путем запроса в службу поддержки и перечисления 1кк золота (эквивалента) на указанный оператором расчетный счет. В данном случае информация о прохождении подземелья участником будет затемнена в Зале Славы до решения Игрока. Раскрытие достижения производится бесплатно путем запроса в службу поддержки.

Справочно: информация о прохождении подземелья появляется в Зале Славы после выхода из Подземелья'.

Миллион золотых. дорого, но лучше заплатить. Тут же связался с Оператором, сообщил о собственных впечатлениях и замечаниях по стартовой локации моей расы и сделал перевод со своего собственного кошелька для сокрытия плюшки. Зачем я это сделал? Все очень просто — для сохранения инкогнито. За игроками с 'Первым Убийством' ведется самая настоящая охота среди кланов. Ко мне же интерес будет особым — новая раса, 'первак' на десятом уровне. При желании какого-нибудь топ клана моя жизнь осложниться так, что придется идти к ним и кланяться в ножки, что бы взяли под крыло, а этого я делать не собираюсь.

Следующим делом просмотрел всю информацию по провинции Скайфол, где мне предстояло провести еще очень долгое время, и подземелью 'Заброшенная лаборатория титанов'. Потратив около часа времени, выяснил следующее:

'Скайфол, провинция в Свободных Землях. Центр — город с одноименным названием, обнесен стеной и соединяется с фортом-крепостью Скайфол. Гражданская власть — Наместник, он же мэр города. Должность выборная. Военная власть — начальник гарнизона форта Скайфол, он же Воевода. Провинция открыта семь лет назад. Способ сообщения с Картосом и Малабаром — водный маршрут. Сухопутного пути нет, ввиду рельефа, так как со всех сторон провинция окружена непроходимыми горами. Стационарный портал перемещений отсутствует. Раскрытый уровень монстров в провинции варьируется в пределах 5-270. Подземелья: 'Заброшенная лаборатория титанов'. Исследованная площадь провинции игроками составляет 33,1 %. Ресурсы: вариативно. При продаже Игроками вещей через аукцион взимается налог в казну

провинции в размере 20 % от стоимости предмета. При покупке/продаже вещей у местных НПС взимается налог в размере 10 % от стоимости предмета. Количество активных Игроков в провинции составляет 578'.

'Заброшенная лаборатория титанов' — Подземелье. Статус — открытая локация (17 часов назад), в ходе прохождения. Время существования: 8 лет 4 месяца 16 дней (модифицирована 18 дней назад)'.

Дальше шла ругань игроков, которые побывали в провинции. Особенно понравился один гайд от некоего Кошмара Улыбки, мага 178 уровня:

'Провинция Скайфол. Больная фантазия разработчиков?'

С чего начинается дорога в Скайфол? С портового города Кадис, что находится в зоне влияния Малабара, но граничит со Свободными Землями. Заплатив за билет смешные 50 золотых вы получаете большой геморрой на свою задницу. Поначалу морское путешествие очень даже нравиться и вносит разнообразие в приевшуюся картину фарма лок земного и подземного типа. Бескрайний океан с одной стороны и едва видимая черточка земли на горизонте с другой. Так как корабль идет по 'безопасному' маршруту, никаких морских монстров мы не видели. К пятому дню безделья окружающие пейзажи надоедают своим однообразием не хуже фарма, и вы готовы уничтожить любого, кто скажет хоть одно кривое слово в ваш адрес. Наконец на седьмой день путешествие подходит к концу и вы прибываете в единственный город провинции, по скудоумию разрабов имеющий такое же название, как и провинция — Скайфол.

Архитектура города представляет собой смешение готики, раннего ренессанса и позднего средневековья. Мобы населяющие окрестности города и нескольких близлежащих поселений до которых мы добрались, имеют в основной своей массе уровень от 100 и выше. Безопасны для мальков только дороги, по которым разъезжают егеря гарнизона и очень близкие окрестности деревень. Ранг мобов тут составляет 5-50.

НПС тупые и жадные. Нормальных квестов и заданий не дают. Поднять расположение к себе очень сложно. Жрецам Элуны вообще нечего там делать. Пара квестов от миссионеров слабо окупаемы и скучны до безобразия. Создается впечатление, что разработчики не особо вкладывали усилий для проработки и детализации провинции. Несколько интересных квестов дают мэр города и начальник местного гарнизона, но на общем фоне это скорее капля в море. Есть уникальный квест на то, что бы помочь какому-либо из НПС стать мэром города, но там такие условия, что мама не горюй. Так и не выполнив ни одну из цепочек до

конца, я и моя группа решили убраться отсюда и вот тут всплыла огромная проблема.

Мало того, что сбывать и продавать что-либо там не имеет смысла из-за огромного налога, так еще обратный билет в Кадис стоит 500.000 золота!!! + налог 10 % (продажей билетов занимается местный непись). Петишки в поддержку не помогают, ответы всегда одни 'игровой процесс…' и далее по тексту. Пришлось вкидывать тучу реального бабла и распродавать закрома клана, что бы наша рейд-группа смогла оттуда убраться.

Есть правда один маленький бонус. Эта лока идеально подходит для ссылки разного рода неугодных людей-игроков, особенно мелкоуровневых. Раскачаться практически нереально, денег собрать на обратную дорогу тем паче. Несколько врагов я, через пари, загнал туда, и им пришлось делать перол.'.

В отношении 'лаборатории' несколько часов назад появилось несколько тем с приглашениями игрокам, которые проходят данный данж, присоединиться к кланам, или (в случае неудачного завершения рейда) продать информацию о нахождении данной локации. Особенно блага сулили и выделялись на общем фоне 'Наследники Титанов' во главе с их главой Этамзилатом. Тут были и включение в основу клана, и помощь в прокачке, экипировке и многое другое. Как понимаю, основной накал страстей разгорится после того, как пройдет инфа об успешной зачистке Подземелья. И в скором времени в Скайфоле объявятся эмиссары всех топовых кланов. Нужно скорее выбираться в люди.

Информации по Скрижалям, Изначальным, храмам титанов не было вообще. Не исключаю, что все это можно найти взломам форум специализированных кланов типа тех же 'Наследников', но пока мне это не нужно.

Выйдя из сети, я бегло просмотрел доставшуюся мне бижутерию и нацепил на себя еще три кольца, которые в сумме давали +15 к силе. Несколько приятных мгновений доставило разглядывание стат обновленного кольца Элуны.

Кольцо Элуны: Бижутерия. Прочность: сломать невозможно. Описание: Кольцо дарованное богиней Элуной. Божественный артефакт. Репутация со жрицами Элуны +1000. Невозможно украсть/ продать/ выкинуть. Возможна интеграция с другими предметами. Класс предмета: Масштабирующийся. Ограничения по уровню: раскрытие новых особенностей на уровнях — 10,50, 100.

Уровень 10–49. Увеличение ИНТ на + (Уровень персонажа/3). Урон по тварям Тьмы увеличен на 10 %. МДФ

увеличен на + (Уровень персонажа*2).

Повздыхав немного над дышащим на ладан сетом титана-слуги (прочность от 7 до 12), принялся тасовать спелы и навыки, которым обучил призрак.

'Копье льда'. Урон = МДМГ *1,7; Шанс заморозить цель на 5 сек = 3 %. Расход МП = 10 единиц.

'Щит льда'. МДФ на 30 сек увеличена на + МДФ*2, защита от огня +20, холода +40. Откат: 3 мин. Расход МП = 20 единиц.

'Заморозка' активное заклинание, позволяющее с 20 % шансом, если цель не проходит проверку прочности, заморозить цель на 1 мин. Расход МП = 20 единиц. Откат: 3 мин. Условия проверки прочности: МДФ цели < МДМГ персонажа.

'Гололед' выбранная площадь радиусом 5 м. на дистанции до 100 м покрывается коркой льда сроком на 5 мин. Заклинание замедляет передвижению и снижает координацию. Откат: 3 мин. Время действия: 5 мин. Расход МП = 20 единиц.

'Оледенение' активное заклинание против летающих существ. Покрывает крылья и тело летающего существа коркой льда, снижая его летные характеристики на 90 %.Время действия 5 мин. Шанс наложения: вариативно в зависимости от уровня цели 20–80 %. Расход МП: вариативно в зависимости от уровня цели 100-1000 МП. Откат: 1 мин.

'Резак Воли'. Урон = ДМГ*2, дальность 20 м. Откат: 1 раз в 5 мин., затраты Бодрости 5 единиц

'Ударная волна Воли'. АоЕ заклинание. Радиус действия 20 м. Урон = ДМГ*1,5. Откат: 1 раз в 5 мин. Затраты Бодрости 15 единиц.

'Копье Воли'. Урон = ДМГ*4, дальность 50 м. Откат: 1 раз в 5 мин., затраты Бодрости 20 единиц.

'Замедление Волей'. АоЕ дебаф с радиусом действия 10 м замедляющий движение и скорость атаки противника на –20 %. Шанс наложения 20 %, время действия 1 мин., затраты Бодрости 20 единиц. Откат: 1 раз в 5 мин.

'Устрашение Волей'. АоЕ дебаф с радиусом действия 10 м накладывающий на противника стан. Шанс наложения 20 %., время действия 20 сек., затраты Бодрости 20 единиц. Откат: 1 раз в 5 мин.

Уфф. Вроде со всем разобрался, можно выбираться в свет. Шаг в сияющий овал портала и вот я уже стою перед входом в лабораторию.

Получен урон 0. Получен урон 20. Получен Урон…

Отпрыгиваю в сторону и вижу своих давних знакомых — медведицу с детенышем. Меньше двадцати часов назад я улепетывал от тебя со всех ног. Теперь же ты ответишь мне за все. Пока доставал оружие связался с ней мыслеречью.

— Привет, людоедка недоделанная. Я тебе дал шанс убраться от меня подальше, ты им не воспользовалась. Пришел час расплаты.

'Устрашение', 'копья', 'заморозка' и несколько взмахов меча. Никакого сожаления и угрызений совести. Людоеды получили по заслугам.

Получен опыт…Получены улучшения характеристик…

Внимание! Условия задания 'Разорители ульев' изменены.

Описание: Доложите об уничтожении медведей-людоедов начальнику гарнизона города Скайфол. Класс: редкое.

Награда: +1100 репутации с начальником гарнизона, +400 репутации с жителями города Скайфол, 100 золотых, Случайная вещь из запасов начальника гарнизона.

Хорошо-то как на поверхности. Солнышко светит, птички поют, а я уже третий час двигаюсь в сторону заброшенного храма. В рюкзаке лежит Сердце Храма — камень пульсирующего синего цвета размером с мой кулак. Достал я его абсолютно легко, так как алтарь в результате моего 'освящения' треснул и раскололся на четыре части, и Сердце само выпало почти под ноги. Странно, что за тот период, что я находился на поверхности, не встретил никаких особо страшных мобов, о которых писали в гайдах и справочниках. Но на всякий случай тренируюсь выхватывать меч из-за спины одним движением, привыкаю к весу оружия, стараюсь контролировать силу удара. Выводок встреченных по пути кабанов восьмого уровня любезно предоставил, после своей смерти естественно, мясо к ужину.

К обеду следующего дня я вышел к развалинам храма. Как я его заметил? Очень просто — это были единственные руины, что размещались на островке посередине заболоченного озера. Вонь на берегу стояла как на рыбном рынке в разгар лета. Миазмы разлагающейся тины и рыбы усиливались выделениями сероводорода, что большими пузырями всплывали и лопались на поверхности черной и затхлой воды. Когда-то к храму вела насыпная дорога, но со временем грунт просел, и теперь она выглядела как цепочка мелких островков-кочек. Срубив шест из молодого орешника, что рос возле берега, начал медленно

продвигаться к острову. По пути пришлось несколько раз отбиваться от упырей-утопленников (15 уровень), пару раз меня атаковали змеи (14 уровень), которые по размерам больше походили на небольших анаконд. Но больше всего проблем доставила группа водяниц и болотников (18–24). Эти мерзкие твари чуть было не утянули мою драгоценную тушку на дно, но, хвала Бездне, воспользовавшись замедлением и параличом, успел выскочить на более-менее твердый островок суши, откуда обитатели болот меня не смогли сковырнуть. В создавшейся патовой ситуации, когда я не мог двигаться ни вперед, ни назад, так как пришлось бы идти по участку болота, а болотники не могли вылезти на сушу, очень помогла 'заморозка'. С ее помощью удалось создать дорожку изо льда от одной кочки до другой. Вот только последние двести метров дались очень тяжело.

Понимая, что добыча ускользает из их загребущих лапок, тварюшки начали выпрыгивать на лед, пытаясь сбить меня в воду. Пришлось отбегать к крохотной кочке-островку и там принимать бой, который дался очень и очень тяжело. Все же разница в 8-14 уровней между мной и противниками существенно увеличивала их шансы на победу. Если бы не возросшие, в том числе за счет меча и кольца Элуны, показатели атаки и защиты я бы никогда в жизни не прошел бы это болото. Попеременно задействуя замедление и паралич удалось уничтожить всех противников. Жаль, что все трофеи ушли на дно, а лезть за ними в эту вонючую жижу нет никакого желания. Одни Древние знают, что там еще может меня ожидать.

Добравшись, наконец, до храмового острова, уже совсем было обрадовался, что цель путешествия рядом, как болото вместе с тиной и илом изрыгнуло из своих недр какое-то существо. В руках трезубец, на голове корона из тины и болотных растений. Нижняя часть тела до торса имела змеевидную форму. Верхняя же была вполне себе даже человеческой, только очень толстой. Больше всего моб напоминал толстого и огромного нага. Взглянув на его статы и увидев, что уровень скрыт, понял, что ко мне пришел северный зверь с ценным мехом, так как это означало только одно — уровень монстра выше моего как минимум на 50 уровней. Я этому чуду-юду на один укус.

Хранитель озера Эхиссил 'Рогнейд'. Уровень: скрыто. ХП = 500.000, МП = 20.000.

— Люли-люли, ай люли. Что забыл во владениях, добрый молодец?! Ты зачем помешал играм детей моих и побил их смертным боем, — боги, какой бред. Я что в дурку попал? Какой

нафиг древнерусский фольклор?!

— Не то, что бы я был сильно опечален этим фактом, но жены требуют от меня наказать дерзкую букашку, — от таких слов я слегка даже слегка растерялся, — Чего молчишь, ирод?

— Э-ээ, прошу прощения у Хранителя. Я никого не хотел обидеть и, тем более, убивать твоих детей. Я мирный путник. Меньше недели как спустился с гор. Вот иду мимо такого чудесного озера и думаю: а чавось там за руины на острове, может, лежит что плохо? Ну иду я, значит, прыгаю с кочки на кочку, а тут как попрут на меня тва. товарищи непонятные на лицо неприветливые, — вот и меня пробило на речь эпическую, зело приятственную.

— И нет бы сразу сказать: 'мил человек, мы тебя на стаканчик-другой браги приглашаем. Так нет же — покусать хотят. Вот и пришлось мне маленько поумерить их пыл. А то что дети твои оказались, так извиняй, они пачпорт не представляли— откель мне ведать кто они?

— Складно глаголешь, добрый молодец. Да только брешешь ты, как сидорова коза. С гор уже, почитай десяток тыщ лет не спускался никто кроме тварюшек всяких.

— Тартар, с тобой, Хранитель, — при упоминаний Праотца глаза русала стали как два огромных блюдца, — Рази ж я нежить какой, али монстр? Слушай, давай нормальным языком разговаривать.

— Ты кто такой? Зачем тебе понадобились руины? — взгляд Хранителя из рассеяно-непринужденного стал, цепким и острым.

— Дело у меня там. Знаешь же что это за руины. И кому тот храм посвящен был.

— Я то знаю, а вот ты откуда прознал. Не чую я в тебе древности и силы тех, кто его создавал. Говори, а то пришибу как муху, — голос русала приобрел опасные рокочущие нотки.

— Посвящение мне надо пройти. Титан я, а не человек. Вот недавно у призрака одного из мертвых коллег узнал про это место. Он меня сюда и отправил.

— Призрака, говоришь, — подозрительности не убавилось ни на грамм, — Как его звали?

— Верховный Судья Норгал асс Парс.

— А, помню такого, бабник тот еще. Помню приперся он ко мне на озеро с парочкой эльфиек-рабынь и бочонком хорошего эля, — от таких слов я выпал в осадок — это ж сколько Хранителю лет-то?!

— Вот, так вот леший нас потом пол вечера гонял по лесу, пока мировую не выпили, — часть повествования прошла мимо моих ушей.

— Уважаемый Хранитель, так вы застали те времена?

— Кхе, застал. Можно и так сказать. Молодой я тогда был, прямо как ты. Даже первую сотню лет не разменял. Меня папенька поставил приглядывать за этим озером, вот с тех пор так и кукую здесь.

— А кто у нас папа?

— Водяной вестимо. Но ты тему не меняй. Раз ты титан и хочешь пройти Посвящение, то не пустить тебя не имею права. Так как Договор, который я заключил со жрецами храма, требует, что бы я тебя пропустил. Но вот когда пойдешь назад, тут уже извини, но придется тебя малость убить. Еще не факт, что у тебя что-то получиться — храм то разрушен. От того и озеро имеет такой вид — энергии, что питала окружающее пространство, не стало с тех пор, как из Скайфола ушел последний представитель твоей расы. Тысячи полторы годков прошло уже. Ну, чего стоишь рот раззявивши.

— Спасибо, Хранитель, — поклонившись русалу, уже было развернулся к руинам, как вновь раздался его голос.

— Слышишь, малек, если случиться чудо и ты достучишься до Праотца, то замолви за меня словечко. Надоело уже это болото хуже лягух. Пусть он меня освободит от Договора.

Получено улучшение характеристики Харизма +2 навыка. Итого 8 (+3), прогресс 0/100.

Активировано задание 'Хранитель озера Эхиссил'. Класс: уникальное. Описание: освободите Хранителя озера от Договора с титанами. Награда: скрыто.

Осталось дело за малым — достучаться в другой мир до Праотца. Делов-то…Мда.

ГЛАВА 8 'Посвящение'.

Вот уже сутки я сиднем сижу на этих руинах. Алтарь я нашел и Сердце на него возложил, но никакой ответной реакции не произошло. Пробовал возносить молитвы и хвалы Древним и Тартару в частности, но все безрезультатно. Теперь сижу и думаю, что же я не так делаю. Вот уже и ночь настала. Начнем сначала. Алтарь на месте, Сердце возложено, титан имеется, нету бога, или его представителя. Значит, я неправильно его вызываю. Может для этого нужен жрец? Но я им не являюсь! Опять тупик.

А ночное небо красивое. Не похожее на земное, но не менее красивое. Вон млечный путь, местная Луна, правда фиолетово-багряного цвета, вон звезда падает…Странно так падает…Ешкин кот, твою дивизию — она же прямо в полете направление поменяла и летит. прямо сюда и летит.

Наблюдая за быстрым приближением метеорита, или того, что под него маскировалось, собрал нехитрые пожитки и затушил костер. За прошедшие две минуты, падающее небесное тело превратилось в яркое пятно, которое светилось настолько сильно, что ночь превратилась в день. Бежать и прятаться не было никакого смысла — если жахнет, то взрыв будет не меньше, чем при падении тунгусского собрата в реале. Вот он стал уже настолько близко, что закрывал четверть неба.

Получен дебаф 'ослепление', срок действия — 5 мин.

Ничего не оставалось как стоять и ждать отправки на перерождение. Тем более неожиданным стало услышать обращение ко мне посредством мыслеречи:

— Чего стоишь, олух Царя небесного, хватай Сердце и цепляйся за мою руку. Счас полетаем малость, — голос был звонким, задорным.

— Кто ты, где ты?

— Да, молнию Зевса тебе в печенку, курица слепая, а не титан. Все приходится делать самому, — меня бесцеремонно схватили за руку и я ощутил, как земля уходит из-под ног.

Спустя положенное время после снятия дебафа, начал осматриваться в какую жо. какое приключение я попал на этот раз. Я и мой спутник были заключены в кокон и в данный момент летели в направлении открытого космоса с каждой секундой все более удаляясь от планеты. Вот уже можно различить три материка, океаны, какие-то большие острова и города, освещаемые светом ламп и фонарей. Так вот что чувствуют

космонавты, когда смотрят на наш шарик под названием Земля. Красиво, черт побери.

Мой спутник был похож на ангела. Обычный такой ангел. Огромные белоснежные крылья, белоснежные туника и сандалии, вообще все элементы одежды были белые. Пропорции тела вполне даже человеческие, только очень рельефные, за такое тело любой мачо готов родину продать, не говоря про душу.

— Не дрейфь, малек. Из зоны гравитации Барлионы выйдем, там быстрее полетим. Глазом моргнуть не успеешь, как на месте окажемся, — смеется гад, в голосе аж прет от удовольствия, — Забыл сказать, 'Хромая лошадь эйрлайнс' приветствуют на своем борту и желают, что бы вы не облевали транспортное средство. Мы летим на высоте 'Калиго знает, сколько кэмэ от уровня планеты'. Предположительное время подлета до цели — десять минут. По завершению полета, пожалуйста, оставьте свое мнение у дежурного компании. Нам насрать на ваше мнение и нужно оно только для того, что бы тупо поржать…

— Эй, скоморох, как тебя зовут? — попытался прервать поток словоблудия, — Мы вообще куда летим?

— Я — Ужас летящий на крыльях ночи, я — гроза преступного мира и кошмар рогоносцев, я — Черный Плащ Белые Крылья, — издевается скотина, — А летим мы к Тартару.

— А, так ты таксист. То-то я думаю замашки схожие. Сдачу только вернешь, как на место домчим.

— Наглец. Я же могу тебя прямо здесь выбросить и скажу, что потерялся.

— А глаз тебе на крылья не натянут за такое пренебрежение обязанностями?

— Не впервой, выкручусь как-нибудь, — но ответ прозвучал не так убедительно, без бравурности.

— А оно того стоит? Просто вернешь Сердце и все.

— Блин, и откуда ты такой умный на мои крылья взялся? Хрен с тобой, верну. Там даже больше половины энергии останется, — я явно расстроил крылатика. Остаток пути мы пролетели молча.

— Все, приехали дальше сам. Жадина, — ангел отпустил мою руку и сделав вираж ушел вправо, а я продолжил лететь прямо. Окружавший нас кокон разделился на две части, так что я даже не успел испугаться по этому поводу.

Говорят, что если долго смотреть в Бездну, то она может обратить свое внимание на тебя. Это правда. Жуткая, болезненная правда. Продолжая свой полет, я сразу же заметил, что чего-то не хватает. Какой-то неправильный космос впереди меня. Если сверху и снизу мне приветливо мигали далекие звезды, то

впереди меня ждало Ничто. Абсолютная Тьма. Казалось, что свет, попадая в зону ее воздействия, теряет всю свою силу и становится ее частью.

Чем дольше я летел, тем сильнее ощущал некое давление на себя. Как будто меня засунули на стометровую глубину без скафандра и погружали все глубже и глубже. И это давление начало причинять боль. Она все усиливалась и усиливалась. Я не понимаю, а как же плавающий фильтр боли?! Или она настолько сильная, что даже он не справляется с болевыми ощущениями. Попытался проверить догадку путем вывода меню о состоянии игрока и тут испугался по-настоящему. Ничего не появлялось. Начал перебирать все доступные окна. пусто, ничего, пусто…О, что-то всплыло:

ВНИМАНИЕ! СИСТЕМНАЯ ОШИБКА!

В результате Ваших действий произошел сбой в секторе NLF-74067-18/FFE-3256-558.

Представители корпорации в настоящий момент устраняют проблему, ожидайте.

Внимание! Опасные изменения физического состояния игрока. Отключение невозможно.

Внимание! Критический порог боли 7/10 по классификации Зейнельмана. Экстренное выключение…Ошибка!

Внимание! Обнаружено несанкционированное подключение к игровым процессам сектора T.S. 'Q.O.P'. Идет составление отчета…

Внимание! Критический порог боли 8/10 по классификации Зейнельмана. Экстренное выключение…Ошибка…

Дальше я не мог читать. Время растянулось для меня в бесконечность. Я плыл в океане боли, которая накатывала на меня как цунами на лодку аборигена. Сколько это продолжалось я не знаю, я терпел, сколько мог. Но, в конце концов, мозг не выдержал, отключился и отправил меня в спасительную гавань забытья…

Сознание возвращалось медленно, рывками. Оказывается, что я сижу в мягком глубоком кресле, передо мной такое же, а между ними столик на котором стоит ваза с фруктами. Раз я сижу, то значит все еще в игре. Повертел головой по сторонам, пытаясь оценить обстановку. Хм, терраса какого-то здания, впереди виден пляж и синее спокойное море. Вот легкая волна накатывает на песок, оставляет после себя мокрую кромку и уступает место

своей столь же ленивой товарке.

— Любуетесь, Димитрий Михайлович? Или лучше Крий? — голос раздался со стороны пустовавшего кресла. Теперь в нем восседал белый мужчина, одетый в костюм-тройку. Где-то я его уже видел… А, точно, он похож на Тартара. Именно в таком виде он явился на встречу с Элуной, после которой она отдала мне свое колечко.

— Пожалуй, Крий. Ведь мы же в настоящий момент в игре? — мой визави ни как не отреагировал на затянувшуюся паузу в разговоре.

— Чисто технически мы в игре. Точнее в игровом пространстве. Как вы догадываетесь, мы довольно далеко удалились из пространства Барлионы, — спокойный, уверенный в себе, или тех, кто за ним стоит, голос.

— Не хотите прояснить ситуацию?

— Что именно вы бы хотели узнать, Крий?

— Для начала, почему подразделение Службы исполнения наказаний вмешалось в игровой процесс?

— Вы о 'Королеве Боли'? — и дождавшись моего утвердительного кивка, продолжил, — Все довольно запутано. Их база почему-то определила вас и ваш аккаунт, как аккаунт некоего Мануэля Вальдеса. Данный человек был приговорен к смертной казни, которую ему заменили на пожизненное заключение при условии участия в закрытых исследованиях, в том числе и по определению допустимого порога боли. В общем, не вдаваясь в дебри, которые ни мне, ни вам абсолютно не интересны — произошел сбой системы. В настоящий момент 'МБ' исправляет последствия. Виновные понесут наказания. Корпорация и Правительство готовы рассмотреть вопросы компенсации за причиненные Вам неудобства.

— Запись нашего разговора ведется?

— Да, конечно.

— Тогда для протокола. Я требую доложить о сложившейся ситуации генеральному директору государственной корпорации 'Мир Барлионы' Иванову С.П., начальнику службы безопасности корпорации Марченко Р.И., а так же шефу Департамента ООВП (охрана особо важных персон) сэру Джону Дитлю.

— Принято. Ваше требование будет выполнено, — недовольство собеседника от моего заявления ощущалось чуть ли не физически, — что-нибудь еще, майор?

— Что, полковник, не хочется получать по шапке? — знание моего звания, выдало моего собеседника с головой, — Не надо прикидываться поленом. Передо мной сейчас именно вы, мистер Смит. Пришли прикрывать задницу своих подчиненных? Я

прекрасно помню сообщение о несанкционированном подключении. Вы прекрасно знали куда лезли. Если я инвалид это еще не значит, что тупой. В свое время, я и названные мной люди были против Вашего участия в рамках 'Барлионы'. Вижу ситуация несколько изменилась за время моего отсутствия. Решили насолить мне? Или это кто-то из Ваших подчиненных решил порадовать своего полковника?

— Второе, мистер Большаков. Я никогда не опустился бы до такой низкой мести. Тем более, что даже после этого инцидента моя группа продолжит участвовать в проекте. Другой вопрос, что скорее всего без меня. Но мы могли бы..

— Нет, мистер Смит, не можем, я не собираюсь вести с вами переговоры. Вы облажались, причем по крупному. Ваше счастье, что нарвались именно на меня, а не простого обывателя. Как военный военному, я вам так скажу. Ваш скальп мне ни к чему, но того козла, в чью светлую голову пришла идея мести, должны посадить. И это не обсуждается. Он больной урод, а учитывая специфику Вашего подразделения это не допустимо, — откинувшись в кресле и немного расслабившись, я закончил мысль, — Повторюсь. Лично к Вам, если команда шла не от Вас, претензий не имею.

— Благодарю, Димитрий. Вы русские всегда были благородными противниками, — немного помолчав, он все же спросил, то чего я ждал, — На чем я прокололся?

— Никогда не обращайтесь к русскому по имени. У вас небольшой акцент, который не скрадывает даже виртуальный переводчик. В моем имени всего две буквы 'и', а не три.

— Так просто…Спасибо, учту. Побудьте здесь какое-то время. Скоро к вам придет сотрудник корпорации, а мне пора, — с этими словами Смит вышел из игрового пространства.

— Ну, что ж посижу, подожду, виноградинки поем, пробурчал себе под нос, — Море красивое, сюда бы еще девушку…

— Может мое общество вас устроит? — из-за спинки кресла выплыла фантастически красивая женщина. Облегающее черно-красное вечернее платье с глубоким декольте, которое слегка приоткрывало вид на очаровательную высокую грудь, туфли на длинных каблуках-шпильках, смуглая кожа южанки, черные, как вороново крыло, волосы, пухлые алые губы, осиная талия…М-м-м…Не девушка, а сказка.

— О, прекрасная незнакомка, — я поднялся и вышел из-за стола, приветствуя гостью, — Могу я предложить вам составить мне компанию?

— Благодарю, — девушка изящно опустилась в предложенное мной кресло, — вы очень галантны.

— Мы знакомы? Не может такого быть — я бы вас непременно запомнил!

— Не думаю, Дмитрий. Я работаю в своей нынешней должности чуть более пяти месяцев, но я слышала о вас, 'Холод'.

— Милая, все, что вы слышали — поклеп и происки врагов, тем более, что упомянутым вами позывным я не пользуюсь уже очень давно.

— Но не будете отрицать, что он вам подходит, а нынешняя его замена на 'Крий' всего лишь модификация от 'ледяного истукана', как вас называли во время работы на Иванова? — и улыбочка такая…Вот именно за такие улыбки мужики идут и сворачивают горы и развязывают войны.

— Скажем так, мне начхать с высокой колокольни, что там про меня думают, или думали. Я такой, какой есть, если кому-то не нравлюсь — это его проблемы, — и ответная улыбка 'в тридцать два'.

— Да, я нисколько не удивляюсь, почему Иванов не может ужиться со своими новыми помощниками. Вы действительно такой, каким вас мне описали.

— Осмелюсь предположить, что большую роль в этом описании сыграло мое личное досье.

— Флиртуете, молодые люди? — голос нового участника наших посиделок я не спутаю ни с каким другим.

— Здравия желаю, господин генерал, — вбитый до автоматизма рефлекс заставил меня подскочить со своего места и вытянуться по стойке 'смирно', — Роман Исидорович, что ж вы меня позорите перед девушкой. Знаете же, как я на вас обычно реагирую.

— И тебе здравствуй, Дима. Алисонька, услада моего взора, ты уже что-нибудь успела рассказать этому балбесу?

— Нет, Роман Исидорович, я только три минуты как залогинилась. Мы даже познакомиться толком не успели.

— Сдаешь, Димыч. Я в твои годы уже успел бы на танец девчушку пригласить. Ну, или пощечину получить, — начальник СБ корпорации приветливо ухмылялся, — Ничего, что я в образе Смита пришел?

— Ничего страшного, генерал. Я же понимаю, что именно с этим НПС мне предстояло вести разговор, но вы его потом поменяйте что ли.

— Да без проблем. Алиса, озвучь, пожалуйста, нашу позицию Дмитрию Михайловичу, — так, раз пошел официоз, то шутки и улыбки в сторону.

— Объединенное Правительство Земли и государственная корпорация 'Мир Барлионы' приносят свои глубочайшие

извинения за вмешательство в Ваш игровой процесс и незаконные действия бывших сотрудников. В качестве компенсации мы готовы предложить Вам полмиллиона терро в любом эквиваленте. Учитывая неоднозначность ситуации, за отказ от претензий по инциденту мы дополнительно предлагаем еще полмиллиона терро. Дмитрий Михайлович, вы готовы обсудить предложение, или вам необходимо выйти из игры и обсудить данный вопрос с юристами?

— Решим все полюбовно и сейчас, — девушка, не скрывая своих эмоций, облегченно вздохнула, за что тут же удостоилась гневного взгляда от Исидоровича.

— Майор, пойми — на тебя никто не давит. Более того, я получил указание от Самого проследить за ходом переговоров, так что можешь просить больше, — теперь уже Алиса гневно смотрела на шефа СБ.

— Каков потолок? — теперь я уже смотрел только на Марченко, точнее на Тартара, под личиной которого он скрывался, так как его слова были для меня несколько не понятны. Я никогда особо не рвался за деньгами, теперь же Иванов, через шефа своей СБ, чуть ли не навязывал взять эти деньги. Зачем им это?

— Три миллиона за все. На большее старые пердуны не раскошелятся. Девонька, нечего меня испепелять твоими очаровательными глазками. Это конечно хорошо, что ты выбрала свой истинный облик, но нас обоих, хоть и по разным причинам, твоя красота может интересовать только с эстетической точки зрения. Поверь, я этого парня знаю давно и даже успел задолжать ему, — с чего бы это генерал мне должен? Вроде не было ничего такого, — поэтому оставь свои штучки для других.

— Спокойнее, — я поспешил перебить Марченко. Интересно, так Алиса такая же в реале, жаль не довелось встретиться, — Генерал, молчите, я знаю что делаю. Кстати не могли бы вы нас представить друг другу, а то кроме имени я ничего про девушку не знаю.

— Младший советник юстиции, Поликарпова Алиса Юрьевна. Является посредником между корпорацией и силовыми структурами Правительства, которые осуществляют какую-либо деятельность на просторах Барлионы.

— Приятно познакомиться. Жаль, что при таких обстоятельствах и не в реальности, — мне показалось, или она смутилась? — Алиса, разрешите я вас буду так называть, как-никак мы в одном звании?

— Да, конечно, Дмитрий, так будет удобнее.

— Так вот, я согласен на полтора миллиона за все. Миллион

в акциях корпорации и полмиллиона на мой пенсионный счет. Кроме того, я хочу, что бы при необходимости, рассмотрением и составлением моих юридических документов как в реале, так и виртуале, занималась Ваша контора. Приоритет исполнения 'альфа-четыре'.

— Почему тогда уже не 'альфа-прим'? — фыркнула девушка.

— Я не уверен, что мои дела, могут быть приоритетнее заданий членов Президиума, — я сделал вид, что не заметил скепсиса в ее голосе, — согласитесь для вашей конторы это пустяк.

— Я согласна, — после некоторых раздумий ответила Алиса.

— Ну, раз предварительное соглашение достигнуто, тогда не буду вам мешать утрясать детали. Рад был тебя повидать, Дима. — после этих слов аватар Исидоровича подернулся рябью и исчез. Странно все это. Зачем он впихивал мне эти деньги? Надеюсь, когда-нибудь я узнаю ответ на этот вопрос.

— Старый козел.

— Зря вы так, Алиса. Генерал реальный боевой офицер и заслуживает уважения.

— Да знаю я и понимаю, что он прав, но все же…

— Профессиональная гордость задета? Бросьте. Знаете, я за свою бурную жизнь проверил на своей шкуре не одну житейскую мудрость, и одна из них звучит как то так: не обманывай своих.

— Так просто? Я ожидала большей глубины и витиеватости.

— Да, так просто. Вся соль в том, что человек должен четко, раз и навсегда, определить кто для него 'свой', — и меняя тему разговора спросил, — Не желаете совершить вояж по бережку этого очаровательного моря?

— Если кавалер не будет предлагать непристойностей, — и коварная улыбка на лице…

Проснулся от того, что все тело затекло от лежания в ставшем неудобном кресле, которое не было предназначено, для того, что бы в нем ночевал кто-либо. Поднявшись и увидев ничуть не изменившуюся со вчерашнего вечера картину, сделал зарядку, что бы быстрее разогнать кровь. Странно, я совершенно не помню окончание вчерашнего вечера. Помню, как мы с Алисой прогулялись по пляжу, потом вернулись к веранде, заключили договор, выпили пару бокалов шампанского, а потом провал. Надеюсь ничего такого, за что стоит стыдиться, не было.

Закончив гимнастику, направился к морю ополоснуться — все равно делать нечего, но по мере приближения к воде, окружающее пространство начало меняться. Сперва день сменился сумерками, а потом и вовсе наступила непроглядная ночь. Темно было настолько, что я не видел собственных ладоней.

Уже догадываясь, с чем это связано, стал ожидать нового участника этого действия, который не заставил себя долго ждать. Где-то впереди забрезжил огонек света, который неуклонно приближался. Свет испускал фонарь века эдак девятнадцатого, который держал в руке мужчина средних лет субтильного телосложения одетый по типу трубочистов викторианской эпохи. Перепачканный сюртук, высокая шляпа-цилиндр, туфли на каблуках, но в отличие от прототипа не было никакой грязи, сажи и инструментов. Не дойдя пары шагов, он остановился, приподнял фонарь и вгляделся в мое лицо.

— Добрый день, Крий, я вас уже заждался, — от кажущегося спокойным и тихим голоса трубочиста неуловимо веяло скрытой опасностью и силой, — к сожалению, наш господин в данный момент занят. Ну, вы же понимаете, борьба за новый мир не может быть легкой и требует постоянного контроля, так что мне поручено встретить вас и провести общий инструктаж. Меня вы можете назвать Трубочистом. Какие-нибудь вопросы?

— У матросов нет вопросов, у меня их то же пока нет, — что-то я расслабился, а надо наоборот собраться.

— Шутите, — прозвучало как утверждение, — это хорошо. Так вот начнем с Посвящения. В первую очередь я обязан предупредить, что это испытание проходит только один из ста претендентов. Из тех кто не прошел его пятеро сходят сума, десяток никогда не возвращается. С оставшимися ничего не происходит, но им приходится переосмысливать свой путь служения и менять его, или навсегда застыть в развитии на том же уровне. Вы все еще хотите пройти Посвящение?

— Да, хочу. Мне необходимо стать сильнее.

— Это твое желание, твой выбор. Смотри внимательнее на пламя фонаря. Смотри не отрываясь.

Сначала ничего не происходило, потом окружающая реальность поплыла, я перестал чувствовать свое тело, начали слышаться голоса. Некоторые что-то кричали, некоторые плакали и стенали, кто-то смеялся, кто-то шептал. Их были тысячи, сотни тысяч и в какой-то момент я стал одним из них, стал частью этого невообразимой какофонии душ. Они делились своими судьбами, эмоциями, желаниями, радостью и болью. Я отдавал взамен всего себя — стал ими, а они мной. Прожил жизнь дровосека и кухарки, воина и ребенка умершего от голода, был нобилем и нищим… Тысячи жизней и тысячи судеб сплелись в нечто большее. В Знание. В Понимание справедливости, ответственности, неотвратимости…Все эти знания собрались в одно единое целое и рассыпались мириадами осколков. В этот миг я вновь осознал самого себя. Стал самим собой, но немного лучше и хуже

одновременно. Я стал Судьей, осознал свое 'Я' и свой Путь.

— Прелестно, прелестно, — я не сразу понял, что снова могу говорить и воспринимать окружающее, но после этих слов Трубочиста, из меня как будто вынули внутренний стержень, и я осел на то, что заменяло пол там же где стоял.

— Давненько я не видел такого глубоко погружения и слияния с Праматерью, — продолжал вещать Трубочист, — Господину будет интересно узнать о твоих успехах.

— Что дальше? — не поднимая головы и не вставая, спросил я.

— Ничего особенного, что не могло бы быть тебе по плечу. Для начала поздравляю с прохождением Посвящения. Теперь ты официально Старший Судья. Пока приходишь в себя, могу рассказать о всей системе иерархии, — и не дожидаясь согласия продолжил, — Она не очень длинная.

На первой нижней ступеньке находятся Кандидаты в Судьи. Это титаны, которые не обладают способностями использовать Кровь и Волю. Очень часто кандидаты не могут преодолеть даже этот порог и переквалифицируются в магов или воинов. Что в прочем только немного менее почетно. Внешних атрибутов нет, особенностей нет.

Следующая ступень — Судьи. Как явствует из предыдущего, это титаны, которые смогли вызвать и пробудить силу Крови и Воли. Составляют большинство. Внешних атрибутов то же нет. В поединках обычно уступают равным по силе воинам и магам за счет отсутствия четкой специализации и классовых бонусов. Судьи не прошедшие посвящение обычно переквалифицируются в воинов, изредка в магов.

Старший Судья — Судьи прошедшие Посвящение. Причем проходя его, Праматерь самолично может изменить путь испытуемого и сделать его своим жрецом. Те же, кто становится Старшими, уже относятся к довольно закрытой касте воителей-магов. Чем наделяет их Праматерь, знают только они. Это может быть уникальный навык, усиление какой-либо характеристики, достижение. Некоторым особо выдающимся представителям Она давала невероятные способности. Именно такие титаны впоследствии становились драконоборцами и главными защитниками расы. Внешний атрибут жезл-коготь.

Главный Судья — следующая ступенька к могуществу. Для того что бы им стать необходимо пройти Испытание (1 раз в 3 месяца). Внешний атрибут — плащ Правосудия. На этом этапе идет развитие и усиление навыков. Открываются ранее недоступные особенности.

Верховный Судья — практически вершина развития. Элита.

Для получения этой ступени необходимо убить как минимум одного дракона и после этого пройти обряд инициации Бездной. Внешний атрибут — наплечники из когтей дракона.

И наконец, вершина айсберга — Арбитр. Величайшие и несравненные воины-маги. Сильнейшие и лучшие представители расы. Все правители титанов были Арбитрами. Непременное условие для того что бы им стать — доказательства убийства не менее десяти драконов и прохождение обряда слияния с Бездной. Арбитр в одиночку способен уничтожать армии и стирать с лица земли города.

Обновление класса игрока: Класс 'Судья Древних' заменен на Класс 'Старший Судья Древних'.

Это что же получается, что асс Парс был почти на самой вершине, убил дракона и не смог отразить нападение на вверенную лабораторию какого-то некроманта? Ой, что-то там не чисто. Может у Трубочиста спросить?

— Почему Верховный Судья Норгал асс Парс не смог отразить нападение?

— Хм, не эти слова я ожидал услышать, но как хочешь. Там были использованы очень могущественные артефакты основанные на частичках этого вшивого Д'Доса. У защитников не было шансов. Нергаш был лишь марионеткой, которую подставили под удар. Основная цель нападения — испытания боевых артефактов, и, к сожалению, они прошли успешно.

— Почему Бездна Праматерь? Я считал, что Тартар и есть Бездна.

— Наш господин часть Бездны. Ее олицетворение, сын.

— Что планирует Праотец в отношении меня?

— Он не открыл мне свои помыслы, но я точно знаю, что он связывает с тобой определенные надежды по возвращению частичного влияния в Барлионе. Возвращаться в тот мир, у него желания нет, но иметь там лазейку…

— Я понял тебя. Запасной аэродром.

— Не знаю, что это, но чувствую, что суть тебе ясна.

— Будут какие-нибудь поручения, пожелания?

— Не сейчас. Ты еще слишком слаб. На моей памяти ты девятый, кто прошел Посвящение в столь юном возрасте, обладая минимумом сил и навыков.

— А кто были мои предшественники?

— Многие знания — многие печали, — мне показалось, или он улыбнулся? — Еще какие-нибудь вопросы? Пожелания?

— Вроде все… Хотя, ко мне обратился хранитель озера

Эхиссил, что бы я попросил Праотца освободить его от договора с титанами.

— Ха-ха-ха, — смех трубочиста был резким, лающим, — Этот русал-бабник все еще жив?

— Ну, да. Обзавелся кучей жен и детишек зверской наружности.

— Мда. помню мы с ним отожгли у него на озере с ламиями…такие затейницы… — на пару минут Трубочист выпал из реальности вспоминая о чем-то своем и приятном, да таком приятном, что его рожа стала как у кота, который увидел крынку со сметаной, а хозяйка в это время рядом нету.

— Так что ему передать? Но, если что я возражать не буду, если вернете меня немного в стороне от озера. Он обещался прикончить меня на обратном пути. Но в то же время нехорошо как-то — сидит незнамо сколько лет в своем озере, хоть титаны повымерли давным-давно.

— Кто тебе такую чушь сказал, что вымерли? Скажем так, они немножко спрятаны, но не вымерли. А этому юбочнику передай… хотя нет. На вот, держи, это колечко, все равно Господин велел его тебе отдать, — в мою руку опустилось незатейливое кольцо из черного металла, — покажешь ему. Что делать дальше сами разберетесь.

— Спасибо.

— Господина благодари, а не меня. Потом полюбуешься, — Трубочист пресек мою попытку напялить на себя колечко и разглядеть, что оно из себя представляет, — Ладно. Заболтался я с тобою. Отправляйся уже назад, Судья.

Созданный мановением его руки портал руки просто и без затей переправил меня на Барлиону. Без всяких полетов и прочих спецэффектов — один шаг и ты на месте. Барлиона встретила меня ярким солнцем, миазмами болота и кваканьем лягушек. Как только сделал шаг в сторону от портала, в тот же момент посыпались системные сообщения, от которых я временно отмахнулся. Нет, конечно, мне хотелось почитать, что же там я отгреб, но сейчас меня ждала небольшая делегация по встрече.

Первым по габаритам, но не по значению, был давешний русал-хранитель. Вторым, точнее второй была девушка, закованная в сверкающую броню, большим двуручником и шлемом с крылышками. Возле нее мирно стоял красивый белый с черными яблоками пегас. Обычный такой пегас, обычная такая дева-воительница. Для Вестниц Элуны. Третьим был высокий худощавого телосложения мужчина, одетый в черные кожаные доспехи и коричневый плащ. Русые волосы, гладко выбритый подбородок, сухая поджарая фигура, прикрепленный к поясу

полуторник в неброских ножнах… Из всей троицы он показался мне наиболее опасным.

— Стой где стоишь, смертный, — пафос от девицы так и прет, — Я Вестница Элуны. Кто ты, и почему путешествуешь посредством портала Древних? Ты решил пробить тропку для возвращения Тартартара и ему подобных? Отвечай.

— Добрый день, уважаемые, — на переговорах с агрессивными партнерами я привык занимать отстраненно-нейтральную позицию, — позвольте представиться тем, кто меня не знает. Крий, титан. Старший Судья Древних. Вернулся я с Посвящения, которое, смею надеяться, прошел довольно успешно.

— Ты слуга Тартара! — ох, уж эти мне штампы. Даже неписи ими страдают, — Зачем ты встречался с ним?

— Уважаемая воительница, но в этот раз я не удостаивался встречи с Праотцом.

— Ты лжешь мне и даже не краснеешь. Ведь именно он отдал тебе свое кольцо.

— Кольцо? — надо признаться у меня как-то вылетел из головы тот факт, что я до сих пор сжимаю в руке колечко, переданное мне Трубочистом. Разжав руку и посмотрев на невразчный черный ободок, я вывел справку с его описанием:

Кольцо Тартара: Бижутерия. Прочность: сломать невозможно. Описание: Кольцо дарованное Тартаром. Божественный артефакт. Репутация с фракциями Древних +1000. Невозможно украсть/ продать/ выкинуть. Возможна интеграция с другими предметами. Класс предмета: Масштабирующийся. Ограничения по уровню: раскрытие новых особенностей на уровнях — 10,50, 100.

Уровень 10–49. Увеличение СИЛ на + (Уровень персонажа/3). Урон по драконам увеличен на 20 %. МДФ увеличен на + (Уровень персонажа*2).

— Ну, да кольцо, — гениальнейший ответ с моей стороны.

— Что и теперь будешь отпираться, что не встречался с Падшим?

— Э-э, видите ли, я действительно имел честь лицезреть Праотца, — девица аж засияла от счастья предчувствуя свое торжество, — видел я его тогда же, когда и несравненную Элуну. Тогда же она и подарила мне свое кольцо.

Лицо Вестницы отобразило всю гамму чувств, что она испытывала. Торжество сменилось удивлением, а после того, как я предъявил кольцо Элуны, разочарованием и досадой.

— Кольцо Тартара мне вручил некто, представившийся Трубочистом. Заданий и поручений по свержению существующего

мироустройства от него не получал. Готов призвать хоть Хранителя, хоть Императора в свидетели.

— Не надо меня звать. Я, Хранитель Скайфола, подтверждаю слова свободного жителя Крия, — в разговор вступил молчавший доселе мужчина в коричневом плаще, — Прорыва Древних нет, так что Ваше вмешательство в дела вверенной мне территории считаю не обоснованными. И передайте Фрее, что впредь, прежде чем начинать махать мечами и обвинять всех налево и направо, надо немного подумать головой, или обратиться за советом к своей богине.

Вся красная от злости Вестница вскочила на своего пегаса и стрелой рванула в небо. Проследив ее полет до того момента, когда она скрылась за облаками, мы продолжили разговор.

— Хранитель, благодарю за помощь.

— Это Свободная Земля. Боги пусть разбираются между собой в своих эмпиреях. Нечего им тут делать. Живи своей жизнью титан Крий. Чувствую, что с тобой будет еще большая куча проблем, но Скайфолу давно уже требуется встряска. А то эта древняя земля с богатой историей превратилась в почти такое же болото как это. До свидания, — и, открыв сиреневый портал, Хранитель оставил нас с русалом на берегу болота одних.

— Ну что, чудо болотное, — удивительно, но того страха, что был раньше, перед хранителем болота-озера я не испытывал, — Поговорил я с Трубочистом на счет твоей просьбы. Он велел показать тебе то самое кольцо и передал, что бы мы сами разбирались между собой.

— А что тут, разбираться. Мой договор с твоей расой теперь завязан на тебя. Это кольцо — подтверждение твоего статуса и благоволения к тебе тартара. Так что, — русал перевел дух и склонил передо мной свою голову, — Я хранитель озера Эхиссил, Ляг де Жаб, приношу вассальную клятву верности Старшему Судье, свободному жителю титану Крию. Клянусь быть верным и преданным и явиться на охрану твердыни означенного титана, когда он станет ее владельцем. До тех пор обязуюсь продолжать выполнять функции хранителя озера Эхиссил.

— Я, Крий, принимаю присягу ляга де Жаба и обязуюсь быть честным и справедливым сюзереном, — моя часть ритуала была скомканная и корявая, но видимо удовлетворила систему, так как выскочили следующие сообщения:

Поздравляем! Задание 'Хранитель озера Эхиссил' выполнено. Награда: вы заключили вассальный договор с водным элементалем Ляг де Жабом (ур. 318). В случае приобретения собственного замка призовите его, и он станет одним из его

охранников.

Получено достижение 'Сюзерен' 1 уровня (до следующего уровня — 9/10 вассалов НПС). Текущая награда: получение репутации со всеми фракциями +10 %.

Получено достижение 'Любимчик богов' 1 уровня (до следующего уровня собрать 8/10 божественных артефактов). Условие начисления: наличие 2-х и более божественных артефактов. Текущая награда: стоимость строительства религиозных построек уменьшена на 10 %.

— Чем заниматься будешь, Ляг? — спросил у своего нового подчиненного.

— Порядок здесь наведу. Пока ты еще своим замком обзаведешься, может тысяча лет пройти. Почищу, приберусь, а то вдруг еще кто сюда нагрянет. Родгар тут уже давненько не появлялся, хотя в былые времена частенько тут зависал. А тут на тебе, и Вестница и он сам приперлись. Мне тут выговор с занесением прописал на глазах этой свиристелки.

— Родгар? Хранитель что ли? — я недоуменно переспросил.

— Нет, блин, Император Картоса. Ладно, ты иди, куда там шел. Никто тебя трогать не будет. Как-никак я теперь твой вассал, — было видно, что элементалю нелегко далось решение пойти ко мне в услужение, поэтому решил его немножко поддержать.

— Не кручинься, Ляг. Вот обзаведусь замком, мы на новом месте такое новоселье забабахаем, все как полагается: девочки, шашлыки, здравур эльфийский, или чего покрепче возьмем. Оставишь тут всех своих кикимор с их выводками, а сам на новое место переберешься.

— Да я их раньше выпру, достали, — русал аж немножко приободрился, — ты главное побыстрее это проверни.

— Договорились. Ну, что я пошел.

— Двигай уже, твое сеньорство. Да не туда, Скайфол в той стороне. Балда…

Не спеша удаляясь на юго-запад начал разбирать системные сообщения, которые из-за всех перипетий так и не успел просмотреть.

Поздравляем! Задание 'Пройти Посвящение' выполнено…

Получены улучшения характеристики 'Вера Древних' +10, итого 18.

Получено классовое достижение 'Избранник Бездны' 1 уровня (для получения следующего уровня необходимо пройти

Испытание Бездны). Текущая награда: зависимость ДМГ от СИЛ составит СИЛ*5.

Получена классовая способность: 'Беспристрастный суд': при атаке игроков ПК, РБ и драконов значения всех характеристик улучшены на 10 %.

Получена классовая способность: 'Неутомимое правосудие': Бодрость увеличена на +30 %.

А жизнь то налаживается. С такими-то плюшками. Правда, титан-судья получается слишком уж имба-классом, но в саппорт я ведь всегда написать успею. Например, годика через два…или четыре…

ГЛАВА 9 'Люди, звери, НПС'.

Вот и подходит к завершению моя робинзонада. Вечером третьего дня, то есть вчера, с верхушки сосны мной были замечены крепостные стены Скайфола. Прикинув расстояние, обрадовался, что при сохранении того же темпа ходьбы, во второй половине дня уже буду стоять у ворот. Спустившись на землю, срубил несколько елок и устроил лежбище на ночь. Так как подходящих деревьев, на которых можно было бы переночевать, в округе не было, пришлось устраиваться в ямке под засохшим старым дубом. В последние дни я опасаюсь ночевать под открытым небом из-за местных обитателей. Чем ближе я приближаюсь к городу, тем сильнее и коварнее становятся мобы. В дне пути от озера я еще смело расправлялся с одиночками десятого-двадцатого уровня, но чем дальше, тем все больше возрастал уровень противников. Скорость продвижения заметно упала. Приходилось красться, петлять и обходить стороной огромное количество лесных жителей. Уровень монстров начал достигать заоблачных высот. Последние пол дня вместо иконки с уровнем я видел только названия, отмеченные различными оттенками красного цвета, что означало уровень 60+. От костра и нормальной пищи пришлось отказаться. Пришлось жрать сырое малоприятное мясо, благо в инвентаре оно долгое время не портилось. Теперь становится немного понятно, почему малькам прокачаться в этих местах тяжело, а высокоуровневых не прельщает такое место кача без большого числа сопутствующих квестов.

Вечерами, от нечего делать, вылазил в сеть и считывал информацию с форумов. Заплатив достаточно серьезные деньги за сокрытие 'первого убийства', теперь гадаю, а не сглупил ли я? Во-первых любой игрок взглянув информацию по моему персонажу увидит расу и класс, да чего греха таить и уровень то же. То есть в любом случае интерес ко мне будет повышенным. Замаскировать, или спрятать и эту инфу нельзя. Ни капли не удивлюсь, что как только доберусь до местного отделения банка и заберу почтовый ящик, спустя сутки поступят разного рода приглашения. Конечно, доказательств, что лабораторию прошел именно я ни у кого не будет, но в Барлиону играют множество далеко не глупых, а зачастую и намного умнее меня, людей. Те же 'наследники' и их глава прекрасно смогут сложить дважды два и банально просчитать, кто ходил в горы, кто возвращался на своих двоих, а кто умер и сколько раз. Я же со своей уникальностью буду светить как рождественская елка.

Спрятаться? Не смешите меня. Вон какой-то кобольд первого уровня с абсолютно дурацким именем Нагибатель Всемогущий, замочил какою-то Барбару пятидесятого, так срач и ор на форуме стоит уже пятый день. Причем, что самое интересное, нагнул-таки Нагибатель. К чему я веду? Да все к тому же, что стоит мне засветиться своим персонажем перед людьми, как тут же появятся скрины и видео в Сети. И, пожалуй, лучше сразу сказать, что я мол очень закрытый альфа-тестер. Подписал бумагу о неразглашении и все в таком духе. А про нежелание вступать в кланы…м-мм… О, пускай будет требование разработчиков, то же и про рейды — держать свои показатели и характеристики скрытыми. Слабенькая легенда, но на первое время сойдет.

Что же касается темы про соло проход инстанта, то модераторы официального форума Барлионы не поленились и дали разъяснения, суть которых сводилась к следующему: 'Да, подземелье пройдено, но игрок, выплатив определенную сумму, пожелал остаться неизвестным. Картинка с его изображением и ником появится когда он того пожелает. Да, инстант существует давно, а почему никто не прошел — ваши проблемы, мы давно агитируем за исследование Свободных Земель. Нет, модификации носили частный характер, добавили дополнительную ветку прохождения, но на сложность и механизм фарма данджа не повлияли…'. Вот в таком духе.

Конечно же была куча предложений о вступлении в клан и тому подобное, но самые умные кланы, типа тех же 'фениксов' и 'наследников' объявили награду в 10.000 золота тому, кто сольет достоверную информацию про лабораторию и тому, кто ее прошел. По вполне объяснимым причинам я желал, что бы это и дальше оставалось тайной. Предчувствуя некоторые проблемы в будущем, я специально забрался на сайт конторы Алисы и сделал запрос на составление возможных типов договоров по вступлению в кланы, рейды, при этом они должны были учитывать вероятность того, что я сам могу вступить в чей-то клан, или же создать собственный.

Просмотрев новостную ленту и биржевые котировки, с удивлением отметил наметившуюся тенденцию по росту стоимости акций целого ряда производственных и добывающих компаний различных направлений, что уже не случалось лет пять. Объединенная Земля в последние годы очень активно занималась экономией ресурсов, а тут складывается впечатление, что намечается какое-то грандиозное строительство. Впрочем, это всего лишь мои догадки, которые не имеют под собой никаких оснований и основаны лишь на интуиции и знаний, которым уже больше полутора лет. Дойдя до хроники событий шоу-бизнеса,

закончил на сегодня чтение и вышел из сети. Поправив накинутые сверху ветки так, что бы они пропускали меньше сквозняков, спокойно отправился в царство Морфея.

Утро началось с того, что меня разбудило бряцание оружия и довольно любопытный разговор. Разговор вели четыре человека-игрока. Первые люди, встреченные мной в Барлионе. При звуках нормальной речи, я чуть было на радостях не выполз из своего схрона, но осторожность все же победила. Как оказалось не зря.

— Привет, Ульф, чего собирал?

— Здаров, мужики, есть работенка непыльная. Надо грохнуть четырех игроков. Они сейчас в двух часах хотьбы отсюда.

— Что за челы? Откуда инфа? Какой хабар тянут? — вопросы на вожака посыпались как из рога изобилия.

— Отвечаю по порядку. Челы — рерольщики. Гном-танк 21 уровня, эльф-друид 23го, человек-монах 19го и темный эльф-ассасин 22го. Идут с медного рудника, что возле Мухоморовки.

— Гонево. Такая мелкота ни в жизни не сунулась бы туда. Там же мобы 50+ уровня. Они бы их на тряпки порвали, — голос игрока был противный и гнусавый.

— Вот, Заноза, какого ты лезешь поперед бугра? — осадил его другой подельник, — Ульф ведь не все еще рассказал. Ведь так?

— Заноза, твою налево, еще раз сунешься со своим мнением, когда правильные пацаны слово держат, я это мнение лично тебе в пасть засуну, — главарь почти рычал на подчиненного.

— Погоди, Ульф, но Заноза в чем-то прав, — вмешался в разговор четвертый член банды, — Там реально мобы толстые.

— Все верно, Сова, но мой человечек шепнул, что они нашли нычку между рудником и деревней. Там оказался десяток простых жил и три большие. Вот они и окучивали их почти две недели.

— А чего так мало?

— Так жрачка заканчивается, да и загружены под завязку, хоть гном и крафтил чего-то там на месте.

— Ого, действительно богатеи, раз походную кузницу имеют. Но вот насчет бабла…Кто же в поход берет с собой деньги?

— Бабло у них есть, пусть не много, но есть. Мочить будем по заказу Белявого, Они ему дань не платят, хоть и кантуются на его территории, — голос главаря излучал самодовольство. Платит музыку то же он.

— Как убивать будем? Наши уровни не намного выше, — снова спросил Сова.

— Об этом не волнуйся. В нужный момент ассасин ударит им в спину. Он и есть мой крот. Друид пока слаб, да и не сможет выхилить всех — не та специализация. Его свяжешь ты Крак, и

смотри у меня, что б не так, как с теми торгашами, — вот и имя последнего члена банды узнал, — Я с Занозой выходим им на встречу. Вы действуете из кустов по левой стороне. Как только темный вонзит кинжал в спину друида, начинают действовать Сова и Крак, а потом и мы добежим. Все, выдвигаемся.

— А пожрать?

— На месте пожрешь, урод. Надо место присмотреть с нормальными путями отхода, что б на егерей не нарваться в случае чего…

Голоса начали постепенно отдаляться, а я усиленно думал. Стоит мне предупредить неизвестных мне жертв гоп-стопа, или не стоит ввязываться в чужую драку? Ввязываться в драку с превосходящим количеством, уровнями и опытом противником, с не понятными шансами на дачный исход, меня абсолютно не прельщало. На другой чаше весов была возможность заполучить должников, которые смогли бы рассказать о местных реалиях, тем более, что это были опытные игроки-рерольщики, Ладно, на месте разберусь. Проследую тихонечко за ПКашерами, затаюсь, а там решу. Благо, странствуя по лесу уже не первый день и укрываясь от сложных мобов, мне хватило ума закамуфлировать и модифицировать свою одежду и открытые участки кожи (маскировка +378, 'мастер засад' +180 %). Так что можно было попробовать подобраться к бандитам незамеченным. Тяжело, но решаемо.

Следуя такому нехитрому плану, удалось незамеченным подобраться к бандитам которые притаились в небольшом распадке между лесистыми холмами через который пролегала дорога. Ну, как дорога, скорее более-менее наезженная колея. С одной стороны к дороге подступал непролазный кустарник, с другой, на которой мы засели, был густой хвойный лес, просматриваемый в глубь метров на десять-пятнадцать. Пока дожидались появления добычи я раскидал пятьдесят свободных очков характеристик. По десятке вкинул в интеллект и выносливость, а оставшиеся тридцать отправил в силу. В результате этого средний ДМГ достиг 2600 единиц, что очень и очень радовало. С таким уроном я смогу с одного-двух ударов отправить на перерождение любого игрока своего уровня, главное подобраться на расстояние удара меча. Ну и попасть по нему, разумеется.

Так как времени было достаточно, а опасности в обозримом пространстве не было, позволил себе немного поразмышлять о планах на ближайшую и дальнюю перспективы. Чего я хочу достичь, кем собираюсь стать в этом новом и во многом неизведанном мире. Когда я поменял больничную койку на жизнь

в Барлионе, мне хотелось получить иллюзию ощущать себя нормальным и полноценным человеком. Но прошло совсем немного времени и сейчас этого уже мало.

Да, я, точнее мой игровой аватар, полностью удовлетворяет меня и очень похож на меня настоящего. Как по возможностям в прошлой жизни, так и внешне. Здоровенный детина ростом два восемьдесят, накачанное, тренированное тело и, в отличие от меня настоящего, без единого шрама, карие глаза, черные, коротко подстриженные волосы. Лицо самое что ни есть обычное, без особых примечательных черт, разве что голова скорее круглая, чем овальная, впрочем как и у оригинала. Титан Крий эдакая укрупненная копия Димы Большакова. Тренированный убийца-референт, обладатель кучи орденов и медалей лежит сейчас в медицинской капсуле, а на просторах Барлионы путешествует его копия-титан.

В реале у меня были не малые способности и возможности. В начале, когда служил Объединенной Земле, бойцу спецназа с позывным 'Холод' нужны были только приказы, которые более-менее успешно выполнял. Но потом, когда надоело убивать людей и терять боевых товарищей, мне захотелось изменить свою жизнь, захотелось расти как личность, а не быть 'придатком к автомату'. Предложение Иванова перевернуло мой мир, позволило оценить и увидеть его с гражданской точки зрения, а не из оптического прицела. Будучи помощником генерального я познакомился с разными людьми: мерзавцами и бессребрениками, гениями и маньяками, богачами и нищими. Незадолго до инцидента я подумывал о том, что бы сменить род деятельности и пойти учиться на архитектора или строителя. Мне хотелось оставить после себя что-то стоящее, завести семью. Но тем планам не суждено сбыться.

Сейчас я — титан Крий, обладатель кучи уникальных заданий, предметов и способностей. Зачем мне все это? Чего я хочу достичь в этом мире? Одна цель выполнена, но на смену ей пришла пустота, а жизнь без цели, пусть даже виртуальной, — пустая жизнь.

Между тем, солнечный диск переместился на две ладони к зениту, ознаменовая тем самым приближение обеда. Что-то добытчики запаздывают, а тело уже порядочно затекло. Не успел я развить эту мысль, как из-за поворота показалась четверка игроков и мул. Однако немало тянут господа шахтеры, раз мула прикупили. Даже, если денег при них не будет, то груз, навьюченный на мула, позволит бандитам неплохо заработать. Действуя по разработанному плану, им на встречу вышли два игрока.

Более внимательно просмотрев характеристики бандитов, убедился, что шансы добытчиков стремятся к нулю. Человек-воин 27 уровня, это главарь Ульф Ломатель, и судя по экипировке и татуированному внешнему виду варвар. Рядом с ним, не успевая за широкими шагами воина, семенил человек-разбойник 21 уровня, ник которого поражал глубиной мысли — Заноза Заусенечный. Наверняка в будущем планирует стать вором-карманником, для ассасина не тот склад характера. В кустах прятались эльф-лучник 25 уровня и человек-маг 26го — Сова Зареченский и Крак Западный. У обоих была неплохо прокачана маскировка, так как время от времени они пропадали с моего поля зрения, хоть я и знал где они стоят. И если у Совы это скорее была характеристика, то маг использовал специальный плащ-хамелеон. Совсем не дешевая вещица.

Но пора уже что-то решать. Ладно, попробую помочь рерольщикам. Первого надо убивать лучника, потом мага. Оторвавшись от земли, по возможности как можно тише начал подкрадываться к выбранной мною паре игроков. Блин, слон в посудной лавке. С моим ростом 'подкрадываться' и 'тихо' звучит по меньшей мере дико. Как только я сделал первый шаг, события понеслись вскачь.

Поравнявшись с жертвами, Ульф и Заноза выхватили оружие, в то же время темный ассасин с ником Урр'Дзо Шелест, ушел в скрыт и нанес удар по друиду, который оказался парнем не промах. Моня Горбатый (друид) мало того, что отразил удар вспыхнувшим на мгновение 'куполом друида', дорогим заклинанием, поглощавшим три любых атаки подряд и которое училось только за деньги, так еще успел скастовать 'мокрую траву' и 'остролистья'. Первое заклинание замедляло движение на 15 % и при удаче могло заставить врага поскользнуться и упасть. Второе по праву считалось одним из самых эффективных боевых AoE спелов друидов на начальных этапах — добираясь до тушки друида, противник вынужденно шел по острым, как кинжалы, листьям травы, при этом теряя бодрость и ХП. Оба заклинания были привязаны к заклинателю и передвигались вместе с ним.

Монах и гном, растерявшиеся в первые мгновения боя, поспешили отбежать от друида, и, как оказалось вовремя, так как в дело вступили прятавшиеся до сих пор Сова и Крак. Маг совершил ошибку и атаковал друида сильными, но безрезультативными против 'купола', огненными шарами объемного взрыва. Эльф действовал более успешно и из трех выстрелов два попали в гнома, носящего немного пафосное имя Утгур Нокзам[17]. В то же время Ульф и Заноза разделились для того что бы атаковать гнома и монаха соответственно. Если

первый, определив, откуда летят стрелы, довольно удачно развернул своего противника и, прикрываясь им как живым щитом, успешно отражал удары варвара, то монах с именем Тануки Хитокири[18], казалось наоборот — впал в ступор и застыл на месте. Вот Заноза подбегает к нему (идиот даже в 'скрыт' не ушел и атакует в лоб!) и. падает на землю сраженный подсечкой, которую стремительно провел своим посохом монах.

Стремительно сокращая дистанцию до лучника, краем глаза отметил, что темному эльфу и магу все же удалось проломить оборону друида и убить его, правда, перед самой смертью он, использовав свиток, скастовал какое-то непонятное заклинание. Гном и монах, который довольно быстро и уверенно расправился со своим противником, увлекшись атакой на варвара, поздно заметили новую угрозу и успели получить пару хороших плюх прежде, чем начали отступать к зарослям кустарника. Плохо, очень плохо, я уже начал немного сожалеть о принятом мною решении помочь бедолагам, но уже не мог остановить свой разбег.

Лучник видимо все же услышал меня и, честь ему и хвала даже успел развернуться и выстрелить в мою сторону и даже попасть, но это ему уже не помогло. Двести сорок килограмм веса, помноженные на ускорение, которое мне вынужденно пришлось гасить прыжком, задор, предвкушение битвы и ярость сосредоточенные на кончике меча это. это равняется одному разрубленному светлому эльфу.

Приземление, кувырком в сторону гашу остатки скорости и на всякий случай ухожу с линии атаки Крака. Подымаюсь рывок к магу…Бам! Меч столкнулся со 'щитом мага' — заклинанием блокирующим физическое воздействие, но непрерывно расходующем ману заклинателя. Еще одним минусом этого заклинания было то, что оно дополнительно 'съедало' запас МП равный десятой части нанесенного урона. Судя по удивленным глазам моего оппонента, для него стал неприятным сюрпризом тот факт, что с каждым моим ударом у него вылетало 200 МП. Косвенным подтверждением этого стал выпитый пузырек маны. Между тем на дороге произошли события, заставившие нас ненадолго отвлечься от схватки. Причиной этому послужило появление нового действующего лица.

Последнее заклинание Мони не прошло бесследно, а оказалось замедленного действия и оно призвало саммона. Так как заклинатель умер, то призывное существо, не получая целеуказания, начало убивать и своих и чужих. Не спасся никто. Ирония заключалась в том, что этим существом был заяц. Обычный такой серый комок шерсти и в килограмм довольно

вкусного и полезного мяса. Этот же был совсем неправильным зайцем. Серая бестия 50+ уровня был неуловим, стремителен и опасным. Смертельно опасным. Видя картину избиения младенцев, мы с Краком не сговариваясь, плюхнулись в траву в надежде, что этот Заиц не заметит нас и удовольствуется оставшимися участниками драки. Нет, не драки, а возни в песочнице. Это было похоже на то, как сержант-инструктор с многолетним опытом и десятками реальных боевых схваток раскидывает отделение солдат-новобранцев. Мимоходом, как нашкодивших котят. Убив всех видимых противников, заяц взглянул в нашу сторону, почесал окровавленной лапой за ухом, развернулся и растаял в воздухе. Действие заклинания закончилось, а с ним и жизнь этого серого монстра.

— Э-т-то что было? — голос Крака ощутимо подрагивал от пережитого ужаса и страха.

— Заяц, — ответил я, перехватывая поудобнее рукоять меча

— А ты кто? — тут маг обратил внимание на то, что я начал заносить меч для удара и даже начал кастовать спел, но противопоставить что-нибудь уже не успевал.

— Волк — финальный удар, и меч, не встречая сопротивления, поражает последнего бандита.

Получено достижение 'Закон и Порядок' 1 уровня (до следующего уровня — 2/10 убийств ПК). Текущая награда: урон игрокам-ПК увеличен на 1 %.

Через некоторое время, собрав выпавшее из игроков золото и пару колец, оставшиеся от ПКашеров, я подошел к мулу. Животина с глубокомысленным, полным смирения и пофигизма взглядом жевала траву.

— Ну, и что мне с тобой делать? — спросил я у этой помеси осла и коня. Оторвавшись от своего весьма увлекательного занятия по поеданию сорняков, мул взглянул на меня и негромко фыркнул.

— Эх, придется тебя тащить с собой, — мысли о том, что бы залезть в сумки, которые он вез, и хорошенько в них покопаться отмел, как ненужные. Если уж решил помочь той троице, то не стоит портить впечатление о себе ради непонятных и предполагаемых дивидендов, — Пошли уже.

Упрямая же животина, как и один из его родителей, уперлась ногами в землю и не пожелала никуда идти, выражая свое нежелание куда-либо двигаться. Как только я ни пытался его сдвинуть с места: толкал, бил ветками, тянул за уздцы — ничего не помогало.

— И что это мы тут делаем? Крадем чужое имущество? — раздался голос у меня из-за спины. Не совершая резких движений, так как тот, кто смог бесшумно ко мне подойти, так же спокойно мог и убить, развернулся и столкнулся с внимательным и изучающим взглядом тройки бойцов-НПС. Жрец-хилер, танк и разбойник. Бьюсь об заклад, что в это же время, в меня нацелена стрела лучника и заклинание мага, которые прячутся примерно там же, где были Крак с Совой.

— Приветствую уважаемые, — я склонил голову в легком поклоне, приветствуя незнакомцев.

— Сержант егерской службы Скайфола, Рэй Тьен, — вернул мне поклон хилер, — Командир летучего дозора. Ты не ответил на мой вопрос странник.

— Я ничего не краду и в доказательство готов призвать в свидетели Хранителя.

— Технически кражу ты совершишь только после того, как подчинишь себе мула. И я до сих пор не понимаю, почему ты этого не сделал. Только это и остановило нас от немедленного ареста.

— А как его подчинить?

— Ты что не знаешь как это делается? — выражения лиц егерей прямо кричало 'ну и дебил!'.

— Вообще-то нет. Дело в том, что я стал случайным свидетелем разговора бандитов, которые собрались напасть на свободных жителей с целью их убийства. Я решил последовать за ними и в нужный момент вмешаться в их схватку. Бой повернулся так, что погибли все кроме меня и, как вы можете убедиться, я не имею статуса 'убийцы'.

Некоторое время предводитель егерей молчал, что-то обдумывая, а потом развернулся и просвистел трелью, явно подражая какой-то птице, в сторону леса. Из нее вышли еще два егеря, как и предполагал маг и лучник. Они подошли к командиру и о чем-то ему доложили.

— Наш следопыт подтверждает твою версию, свободный житель, — снова заговорил сержант, — Мы готовы помочь тебе и доставить этого мула в Скайфол.

— О, был вам премного благодарен за эту помощь. Только как вы вернете имущество владельцу?

— Все очень просто, — с легкой снисходительностью в голосе, как неразумному дитяти, ответил егерь, — На муле есть метка с указанием владельца. Мы свяжемся с ним, узнаем кто арендовал у него это животное. По прибытии на базу мы поставим его в нашу конюшню и отправим почту владельцу, что бы он пришел и забрал свое имущество. Если хочешь, то можем

упомянуть в письме и отчете, что именно ты помог доставить его в сохранности.

— Да, это было бы неплохо.

Между тем отошедшие танк и разбойник привели пять лошадей. К одному из них привязали уздечку мула. Уже взобравшись на своего коня, Рэй Тьен снова вспомнил про меня.

— Когда доберешься до города, то не сочти за труд и загляни в наши казармы. Надо будет, что бы ты расписался в отчете, — при упоминании отчета егерь скривился так, как будто съел целый лимон. Да, бюрократия, она и в Барлионе бюрократия.

— Непременно, сержант, я понимаю, служба есть служба и отчеты ее нудная, но неотъемлемая часть, — при этих словах расположение НПС выросло на десять пунктов.

— Ну, до скорого, — егерь дал шпоры коню и ускакал догонять своих товарищей, а я двинул за ними в сторону города.

Для того, что бы успеть добраться до вечера к городу пришлось все время передвигаться бегом, при этом открылась одна интересная особенность. Сливая практически под ноль бодрость при занятии физическими упражнениями, или как сейчас бегом, происходил небольшой рост ловкости, силы и выносливости. Правда это не действовало в отношении интеллекта и приобретенных характеристик. Через два часа такого бега я смог поднять единицу ловкости и выносливости, а так же получить достижение 'Мальчик на побегушках' увеличивающее скорость передвижения на +1 %.

На одном из привалов, пока восстанавливалась бодрость, по подсказкам из сети покопался в отображаемых настройках персонажа и смог убрать в закрытую часть информацию о своем классе и расе. Теперь любой игрок, взглянув на меня, не мог сходу узнать мои данные. В принципе такая скрытность не была чем-то из ряда вон выходящего, особенно для низкоуровневых игроков. Как оказалось многие прячут свои данные для того, что бы ввести противников в заблуждение. Например: идет человек и, судя по одежке, он маг двадцатого-тридцатого уровня. Его начинает донимать разбойник тридцать пятого, вызывает на дуэль, а тут бац! — это оказывается не маг, а паладин, и не двадцатого, а пятидесятого. Конечно так поступают далеко не все. Кто-то хочет что бы все видели чего он достиг, кто-то равнодушен к этому, а есть игроки, которые в силу своей известности вынуждены выставлять на всеобщее обозрение внешние атрибуты своей нереальной крутости, как например Анастария из Фениксов, или Плинто из Темного Легиона. Это люди-легенда, пример и образец для подражания.

Так что со своим ростом я решил косить под великана. А что

такая раса есть и она доступна для игроков, но используется мало. Очень мало людей отыгрывает этих персонажей из-за диких штрафов при общении с НПС и того, что сила этой расы раскрывалась только на 150+ уровнях. До кучи ими было неудобно играть из-за огромного роста и очень низких показателей ловкости, интеллекта и косноязычности. Согласитесь, не очень приятно, когда вместо фразы 'Привет! Меня зовут Толстопуз Дубовый' окружающие видят и слышат следующее: 'Кирдык твоя башка! Моя звать Бальшой-Кладовка-Еда Дерево-Желудь-Ест-Сладкое мясо-Визжать'. Пришлось снимать с себя комплект титана-слуги и настраивать речевой фильтр так, что бы он выдавал подобную тарабарщину. Про снарягу и оружие вообще отдельный разговор. Мало того, что все практически индивидуальное, так и денег стоит бешенных. Про атрибутику вообще молчу.

Кстати про атрибуты. Разобрался я наконец-то со своим внешним атрибутом. С переходом на новый класс я, как Старший Судья, получил жезл-коготь. Нашел я его у себя в инвентаре, когда одним вечером перебирал и сортировал ту кучу разнообразного хлама, который я набрал в подземелье. Что он из себя представлял? Коготь. Длинный, сантиметров пятьдесят, и прочный. Как ни пытался его поцарапать, ничего не получилось, только прочность трофейного кинжала сточил в ноль. Вероятнее всего, что ранее он принадлежал одному из представителей расы драконов, отсюда его небывалая прочность. Кроме функции внешнего атрибута, коготь имел и сугубо практичную сторону:

Жезл-коготь Старшего Судьи. Класс: персональное. Урон, текущее значение: ДМГ/МДМГ = 400. Дополнительные свойства: внешний атрибут класса Старший Судья, урон зависит от характеристик основного оружия. Ограничения: используется только с тяжелой расовой броней, раса 'титан'.

Отличное, замечательное оружие, если бы не ограничения. Так что еще четыре уровня коготь для меня недоступен, но если с этим было все понятно, то вот просматривая список способностей и навыков, наткнулся на два пункта такого содержания:

Благословение Бездны. Уникальная способность:??????????????…

'Малая печать Бездны'. Активный навык:????????????….

Что это такое я так и не разобрался. Способность вроде бы

ничего путного не давала, во всяком случае, каких-то прибавок к статам я не заметил. Печать же просто не работала. Форумы были практически бесполезны, единственная запись про навыки дарованные богами была сделана лидером 'Лазурных Драконов' Безпоники: 'на счет божественных навыков — я так и не понял как оно работает, но буду пробовать дальше…' Этот пост был вывешен после взятия одного из Подземелий, за которое 'лазурные' получили 'первое убийство', выполнили какой-то зубодробильный сценарий и отгребли большое количество плюшек. И было это…почти два года назад.

Наконец, за одним из поворотов дороги открылся вид на крепостные стены Скайфола. Стена была каменная, через каждые пятьдесят метров стояли круглые башни, позволяющие вести перекрестные огонь штурмующих, ворота защищал барбакан с двойной надвратной башней, над которой реял флаг с гербом города. В воротах стояла стража, которая досматривала немногочисленных путников. Скучное занятие стражей порядка разнообразило мое появление. Завидев меня, они оживились и видимо решили немножко подзаработать и повеселиться. Ну, что ж — посмотрим.

— Кирдык твоя. Моя звать Несущий-Зима. Моя идти сюда. Моя бить много-много врагов. Моя есть воин. Моя убивать свой нож, если моя не пускать туда-сюда, — услышав мою речь, бедные стражники даже не знали куда себя девать от хохота.

— Ты откуда взялся, сын гор? Вход в город платный, с тебя три золотых за проход. Ты хоть знаешь, что такое деньги? — начальник караула, толстый дядька-капрал 103 уровня, сделал попытку содрать с меня мзду, — и меч свой отдай в городе ходят без оружия.

— Моя свободный. Моя знать кругляши, — с этими словами я выудил из кошеля три медяка и протянул их стражнику.

— Этого мало.

— Моя знать великий воин твой много-каменный-низкий-пещера. Он говорить столько хватит великий воин поборов, — я специально решил немного подначить стражников. Уверен, что стражники не в ладах с егерями, так как последние явно относились к элите местных вооруженных сил, а у элиты всегда немного пренебрежительное отношение к общевойсковым, — Не отдать острый дубина, только с труп.

— И как же зовут твоего знакомца, — процедил капрал, не спеша забирать медяки из моей ладони, слова про меч он пропустил мимо ушей, — Видимо придется кому-то начистить рыло, а заодно и тебе.

— Он звать себя Рэ Тэн. Он великий воин леса. Много-много

сильнее тебя. Почти как наш вождь.

— Капрал, это скорее всего егерь Рэй Тьен. Его группа возвращались сегодня с патруля и предупредила, что вскоре явиться здоровяк, который нашел того мула. Вы еще не хотели их пропускать без досмотра, — обратился к начальнику один из подчиненных.

— Без тебя помню, — огрызнулся стражник, при этом лицо его перекосило от злобы, — Слышишь, гора мяса, гони три золотых и иди куда хочешь.

— Моя не дать больше. Моя сидеть тут и ждать воин леса Тэн, — я по прежнему держал открытую ладонь с грошами,

— Ну и сиди тут до морковкиного заговенья, — капрал явно блефовал, но если бы он забрал у меня эти деньги, то потерял бы авторитет у подчиненных. Патовая ситуация, поэтому я использовал последний аргумент.

— Моя нести слово твоя главный военный вождь. Моя в горах найти тайна. Голос сказать мне говорить ваш главный.

— Так ты посыльный и у тебя послание к коменданту, — тут же просек начальник караула, — Ладно, забирай свои деньги, входи так. Гонцам вход бесплатный.

— Спасибо большой начальник дыры-в-моного-много-малых-пещер. Моя запомнить твой доброта. Моя выпьет эль за твою охоту.

— Иди уже, — найдя выход из щекотливой ситуации, капрал явно спешил избавиться от меня, — Пойдешь прямо по этой улице и выйдешь на площадь. Там спросишь как найти сэра Годфри. Это наш комендант. Понял, дубина стоеросовая?

— Моя понимать твоя, — я закивал головой.

Открыта новая специальность: Торговля. Чем выше уровень Торговли, тем более лучшую цену будут предлагать за продажу и покупку. С некоторой вероятностью торговцы могут предложить нестандартный товар.

Больше не слушая меня, стражники разбрелись по своим местам, а я вошел в город.

ГЛАВА 10. Славный город Скайфол.

Каждый раз, попадая в новый город, область или район ожидаешь, что уж там то все по-другому. Синий цвет неба насыщеннее, трава зеленее, люди приветливее. В детстве, листая географический атлас с такими же мальчишками споришь до хрипоты, что вот в Самарской области все покрашено в розовый цвет, а в Харьковской в оранжевый: ведь книги не могут врать! И только взрослея и набираясь житейского опыта, понимаешь, что везде все одинаково. Да, декорации меняются, но фундамент всей обстановки — люди, и они везде, в принципе, одинаковы. Есть подлецы и храбрецы, добрые и жестокие, яркие и обычные.

Входя в первый город своего нового дома — Барлионы, я невольно, как в детстве, ожидал чего-то возвышенного и величественного, светлого и переполняющего душу положительными эмоциями. Но за воротами было все как обычно: люди и неписи куда-то спешили и суетились, в лужах валялись свиньи, местами — в обнимку с всякими бомжеватыми личностями, различной степени синевы, тощие местные петухи орали и дрались с соседскими — не менее тощими и не менее потрепанными, здания и заборы — были в меру обшарпаны и припорошены пылью, а солнце Барлионы готовилось к ежевечернему шоу „Ахтунг, граждане: Закат!“.

Скука, в целом. Но мимолетное разочарование не сбило с толку, а только напомнило о бренности бытия и о том, что 'время — деньги'.

Первым пунктом в моей программе стояло посещение банка. Попытки спросить дорогу у прохожих наталкивались на стену непонимания моего диалекта. Устав от тупости встречных НПС, я поймал за шиворот первого встречного мальчишку и принялся его расспрашивать.

— Р-р-р-р. Твоя говорить мне где пещера с желтым кругляш. Много-много желтый кругляш. Несущий Зиму идти туда и брать кругляш, — нет конспирация хорошо, но с этим надо что-то делать.

— А-а-а-а! Дяденька, не убивайте меня, — закричал на всю улицу малец, — Мама!

— ТИХО!!! — малый реально своим писком разрывал мозг, — Ты, говорить пещера с много кругляш. Я давать тебе кругляш.

Вот это пацан понял. Я всегда говорил, что денежно-рыночные отношения могут творить чудеса. Получив медяк, малец тут же успокоился, прекратил орать и провел меня к местному отделению Банка Барлионы. Здание расположилось на

улице Менял. С виду не особо большое серое здание больше напоминала мини-цитадель, чем банк. Толстые стены с узкими прорезями бойниц вместо окон, массивные обитые металлом двери, охранник-швейцар обвешанный оружием и заклинаниями как новогодняя елка. Создавалось впечатление, что банк вот-вот подвергнется нападению.

Небольшая заминка возникла на входе, так как строили наверняка гномы, то дверной проем был предназначен для посетителей обычного роста и размеров. Мне же со своими габаритами пришлось сильно пригнуться и протискиваться для того, что бы попасть внутрь. В контрасте с внешней оболочкой, внутренние помещения были довольно просторны и выдержаны в строгом, но довольно уютном деловом стиле. Не избалованный толпами посетителей, персонал банка был радушен даже такому бомжеватого вида посетителю. Темная эльфийкика-администратор, при виде которой у меня возникло острое желание скорее посетить местное отделение Дома Свиданий, приветливо встретила и усадила в удобное и мягкое артефактное кресло, предназначенное специально для таких клиентов-здоровяков как я. Девушка предложила напитки и, уточнив цель визита, попросила подождать старшего менеджера. Кстати, фильтр речи тут не действовал, так что я разговаривал вполне нормальным человеческим языком и, как мне показалось, для служащих не были секретом моя раса и класс.

Старшим менеджером естественно оказался гном. Уточнив мое имя и персональные данные, мне открыли счет, на который тут же была переведена баснословная сумма в 3780000 золотых*. В качестве бонуса, как особо важному клиенту-миллионеру, выдали бесплатный переносной ящик для писем с годовым сроком действия.

— Господин Крий, — голос гнома был такой же степенный и велеречивый, как и его внешний вид, — Отныне вы входите в число наших клиентов-миллионщиков. В связи с чем смею предложить эксклюзивную услугу, которая позволяет обезопасить ваши, а соответственно и наши капиталы. Мы предлагаем приобрести у нас артефактный сейф путешественника. Он не занимает места в инвентаре, вмещает в себя сумму до одного миллиона золотых. Особым его свойством является то, что случайно погибнув от руки противника, обладатели данного предмета не теряют ни одного медяка своих денег. Данная услуга предоставляется только таким уважаемым клиентам, как вы и всего лишь за смешные десять тысяч золотых в год.

— Уважаемый Двалин, вы так хорошо и заманчиво описали ваш несравненный сейф, что я непременно его возьму. Может

быть у вас есть еще столь же заманчивые предложения? В первую очередь меня интересуют операции по вкладам.

— К сожалению, господин Крий, операции по вкладам доступны только тем клиентам, кто имеет на своем депозите не менее 10 000 000 золотых. К сожалению далеко не каждый наш клиент готов расстаться с такой суммой на целый год под один процент годовых.

— А почему такой малый процент и имущественный ценз?

— С процентной ставкой суть дела в том, что в мире Барлионы практически отсутствует инфляция. А по второму вопросу могу сказать только одно — политика компании. Что-нибудь еще?

— Да, если вас не затруднит, то будьте любезны переведите сто тысяч мне на карманные расходы.

— О, конечно-конечно. Надеюсь наше сотрудничество будет плодотворным в дальнейшем, — внезапно гном замер и спустя некоторое время продолжил наш разговор, — Господин Крий, вероятно возникло небольшое недоразумение…

— Что-то не так с деньгами? — я не на шутку встревожился, так как на эти деньги у меня были большие планы.

— Нет-нет, с этим все в порядке, — поспешил успокоить меня менеджер, — Дело в том, что наша служба охраны сообщает, что местная стража окружила здание банка и утверждает, будто вы нас грабите.

— Куда катится мир. Уважаемый Двалин, уверяю вас, что я и в мыслях не имел попытаться ограбить это чудесное заведение. Вероятно, имеет место досадное недоразумение. Видите ли, в чем дело, я вынужден какое-то время скрывать свою истинную сущность от окружающих. В целях конспирации мне пришлось загримироваться под представителя расы великанов, а у них, как понимаете, несколько своеобразная и специфичная манера общения.

— О, я целиком и полностью поддерживаю ваше решение. Поверьте, мы умеем хранить секреты, — гном снова выпал из реальности прислушиваясь к чему-то неведомому, — Администрация нашего банка готова помочь в решении возникшего вопроса. Нам совершенно не хочется терять такого клиента и пятнать репутацию банка, а потому мы презентуем вам вот этот амулет-разговорник, гном протянул мне небольшой амулет в виде говорящего рта.

'Амулет-разговорник'. Класс предмета: обычный. Позволяет персонажам имеющим дефекты речи, трудности в адаптации языка и т. п. свободно общаться с любым разумным. Ограничение:

используемая речь — малабарский диалект Свободных Земель, время действия заряда 3-е стандартных суток, одноразовый.

— У амулета наличествует небольшой визуальный эффект. При разговоре ваше тело будет подсвечиваться тусклым свечением синего цвета, и любой разумный поймет, что вы используете амулет.

— Просто и эффективно. Благодарю вас, постараюсь оправдать ваше доверие. Я смогу купить в этом городе подобные вещи?

— Да, у букиниста и картографа Альберта Дахау есть лавка на улице Ткачей. Он по молодости много путешествовал и изучил не один язык, так что там этого добра должно быть достаточно. К сожалению, я вынужден вас покинуть. Насладитесь до конца этим замечательным чаем, а потом можете смело направляться по своим делам. К тому времени проблемы со стражей будут улажены.

Мы пожали друг другу руки, и гном не спеша удалился во внутренние помещения. Посидев еще минут пять я встал с дивана и вышел из банка. Двалин не обманул, так как ни одного стражника в обозримых окрестностях не наблюдалось. Спросив у швейцара как пройти до своей следующей цели и убедившись, что амулет отлично работает, я направился к следующему пункту своей программы — Дому Свиданий.

Размещалось это весьма популярное и несомненно полезное здание на площади Красных Фонарей. На этой же площади так же были здания городской библиотеки, таверна и ресторан с гостиницей. Дом Свиданий был выложен из красного кирпича, имел три этажа и красный фонарь перед входом. Посетителей встречал здоровенный орк-вышибала 176-го уровня. Я так спешил попасть в это чудесное заведение, что не заметил как ненароком сшиб какую-то бабульку. Поспешив извиниться, собрался преодолеть последние десять метров до борделя, как был остановлен ее недовольным ворчанием.

— Что вы говорите бабушка? — переспросил я.

— Ить дылда, вымахал аки дуб лесной, а почтения к возрасту родители не привили, — походу бабулька села на любимого конька всех стариков — 'мол и трава была зеленее, и девки не такие распутные'.

— Бабушка вам помочь?

— От охальник, небось, к девкам веселым так несешься, что бабушку Скрибу чуть не убил, — ну а я что говорил?! — Совсем чуть не зашиб меня старую, а еще и помогать не хочет. Стоит тут солнце заслоняет. От возьму и помру тут. А денек то хороший…

— Бабуля! Чем помочь то?! — она что глухая вдобавок?

— Что орешь, дылда. Не видишь, бабуля помирать собралась. Ой, косточки мои старые.

— Бабушка, давайте я вас до дома донесу, там врача вызову.

— Ить, а давай, неси меня, а то стража тебе потом головушку твою отчекрыжит за меня горемычную. Обижаться станешь…

Больше не слушая ее, на глазах изумленных обывателей, в число которых входили и игроки, подхватил старушку на руки и пошел вперед.

— Слышь, милок, а куда-ет ты меня несешь то аки невесту? Неужто решил позариться на старую, али хочешь затащить меня в пещеру свою да съесть, — от такого вопроса я чуть было не выронил ее.

— Бабуля, так вы хоть адресок сказали бы где живете, а то иду сам не знаю куда. Вы молчите, а у меня голова не додумала спросить.

— То есть, как женщина я уже тебя не интересую? — я аж поперхнулся от таких слов, а старушенция засмеялась, — Да, хватит рожи корчить… ухах-ха… Ой, рассмешил, потешил старую.

— Бабуля, так куда идти то? — попытался поскорее свернуть эту тему.

Дальше я как угорелый с ней на руках носился по всему городу, потому как, видите ли, у бабушки Скрибы были планы на день, а я их нарушил. Сначала мы заскочили к матери пекаря, забрали булочки и проторчали полчаса, пока они обсуждали дела местных кумушек. Потом были мама гончара, кузнеца, кожевенника, сиротский приют Элуны и много чего еще. К концу дня я уже мог с закрытыми глазами пройти практически к любому мало-мальски значимому зданию и человеку в этом городе. Руки и ноги у меня отваливались, шея и спина болели так, как будто я совершил стокилометровый марш-бросок по джунглям. В результате этого незапланированного забега мы оказались на той же площади Красных Фонарей, только у черного входа в здание городской библиотеки.

— Ну, что молодец, порадовал ты меня, порадовал. Уважил Скрибу Когницию[19]. Никто еще меня на руках целый день не носил, даже мужья мои. Хоть третий из варваров был, а то же не сдюжил бы. Мда, точно не сдюжил бы, его и на рынок то отправить можно было только с матюками и угрозами. А уж как Марта ядом изойдет, — бабуля захихикала, а я припомнил, что так звали толстую и не красивую жену купца Карла Гюста, которого бабуля охарактеризовала как нечистого на руку. Ну, да она так всех торгашей именовала.

— Бабушка, а что вы в библиотеке забыли? Она уже наверное закрыта, как ни как одиннадцатый час пополудни пошел, — я уже мысленно проклинал тот миг, когда умудрился ее уронить, и думаю, что полгорода вздохнула бы с облегчением, узнай, что оказал им такую услугу и убил старушенцию.

— Так живу я здесь, а ты что не знал — деланно удивилась она, — библиотекарь я здешний.

Вот тебе и раз. Я как-то больше представлял, что библиотекари это степенные или склочные старички, а тут… взбалмошная бабулька.

— Бабушка Скриба, так на сегодня все что ли? — от радости в моем голосе старушку снова пробило на смех.

— Ладно, горемычный, заходи, устрою тебя в коморке, переночуешь, а завтра иди куда хочешь.

— Так как же я помещусь в комнатушке. Я же видите какой. маленький вымахал.

— А я тебя заколдую маленько, — ни фига себе у бабки заклинания! Это ж сколько маны надо для уменьшения физических параметров объекта? Да кто она вообще такая?! Это же заклинание высшего порядка и уровень минимум двухсотого архимага специализирующегося на работе с материей. Это получается, что древняя карга телепорт-мастер?! Тогда почему в этом городе нет стационарного портала? Ничего не понимаю.

Действительно, когда мы зашли в здание, мой рост уменьшился, чуть ли не в два раза. Бабуля накормила меня сытным ужином и указала место на топчане. Мои жалкие попытки разговорить ее ни к чему кроме загадочной улыбки не привели. Решив, что это из-за низкого показателя Привлекательности с этим конкретным НПС, но проверка показала, что он на уровне 63 единицы.

— Сынок, не спрашивай о том, в чем не смыслишь. Не для твоего разумения пока эти проблемы. Ложись, высыпайся, а я старая пойду, поработаю. Бессонница треклятая все одно заснуть не даст, — старушка забрала единственную лампу и вышла из комнаты, а я, следуя ее совету, погрузился в сон. Уже засыпая, подумал про то, что Скриба наверняка может выдать интересный квест. Вот только надо понять какие у него стартовые условия.

Проснулся я уже поздним утром. На столе стояла миска каши и кружка молока. Позавтракав, попробовал зайти в библиотеку и поискать Когницию, но дверь упорно не желала открываться. Пожав плечами, я вышел на улицу (при этом мой рост тут же стал нормальным), пересек площадь и дернул ручку Дома Свиданий. Дверь не открывалась. Подергал еще, пробовал стучать, наконец, из-за двери высунулась заспанная голова давешнего орка-

охранника.

— Чего орешь, нищеброд. Милостыню у храма подают, — орк был явно недоволен, что я прервал его сон.

— Мне бы во внутрь попасть. Деньги есть, — поспешил его заверить, увидев кислую мину.

— Да кому нужны твои медяки. Девчонкам даже на подвязки не хватит, — продолжал стоять на своем вышибала.

— Может это решит вопрос, — из моего кошеля в руку орка перекочевала и моментально исчезла серебрушка.

— Хы, — осклабился охранник, — Рад бы помочь парень, но видишь ли какое дело — бордель-то на ремонте.

— Что-о-о??? — от возмущения я готов был накинуться на него.

— Да ладно, ну придешь через месяц, а лучше через три. К тому времени мадам Жози с девочками как раз из Малабара с курсов повышения квалификации вернуться. Там говорят, есть какая-то сногсшибательная краля-паладинша, так она такое вытворяет в тамошних Домах… — не знаю, кто там что вытворяет, но эта новость стала для меня как удар серпом по яйцам.

— И что теперь делать, — я не заметил как произнес эту фразу вслух, но вышибала ответил.

— Так найди себе бабу и всего делов. Женишься, детишек заведешь, пузо отрастишь. Правда кто под такого дылду ляжет — ты же раздавишь невестушку в первую же брачную ночь. Хотя, было бы желание, а поза найдется, вон Каргу же ублажил, что она с утра как на крыльях унеслась за город, — еще и издевается сволочь!

Мне захотелось ему врезать. Вот прямо в эту наглую клыкастую морду. И не важно, что он потом убьет меня с полтычка. Но орк видимо что-то такое прочитал в моем взгляде, а потому поспешил захлопнуть двери. Итак, пункт номер два моего плана накрылся медным тазом. Конечно он в чем-то прав, теоретически можно было поднять Привлекательность с одной из НПС-женщин до сотни и она сама могла бы предложить заняться сексом, но могла и не предложить. К тому же это надо очень уж долго заморачиваться, а это пустая трата времени с непредсказуемым результатом. Женщины-игроки даже не рассматривались как вариант. Это не запрещалось, но разрешалось делать только в специально отведенных местах, таких, например, как тот же Дом Свиданий. Мороки еще больше, чем удовольствия. Придется терпеть. А бабульке я этого орка заложу при случае, она-то уж его козла проучит. Кстати за 'забег с Когницией' система начислила мне немного очков силы,

выносливости и ловкости.

Ладно, переходим к пункту три — посещение казарм местного гарнизона и поиск его начальника. Благодаря тому, что с бабушкой на руках вчера оббежал почти весь город, я неплохо представлял себе расположение казарм. Построив свой маршрут так, что бы по дороге зайти по нужным мне лавкам, я бодро двинул к цели. Ну, как бодро, до ворот казарм я добрался в четвертом часу пополудни и во всем виновата жадность этих прохиндеев-купцов. Не зря Скриба их всех ворюгами называет, ой, не зря. Каждый норовил слупить с меня совершенно дикие суммы за самый пустяковый товар, мотивируя это тем, что в большинство лавок я не мог попасть из-за своего роста, и им бедолажкам приходилось таскать товар туда-сюда. Час потратил у портного, который прямо чуть ли не на мне сшил простую, но добротную одежду по росту. Еще по часу убил у кожевенника и кузнеца, обучаясь их премудростям. Очень много времени затратил у алхимика и торговца оружием. Этим НПС я сбагрил часть шмота и все ингредиенты доставшиеся мне в лаборатории. Торг шел за каждый медяк, да так бурно, что несколько раз прибегала стража, интересуясь 'кто там кого режет без ножа'. В итоге получилось следующее:

Поздравляем! Вы обучились специальностям 'Кожевенное дело', 'Кузнечное дело', 'Горное дело', 'Картография'. Текущее значение: уровень 1.

Получено улучшение специальности Торговля: +11 навыка. Итого 12, прогресс 75/100.

Каждая открытая специальность (с учетом местного 10 % налога) обошлась мне в 1000 золотых. Весь неликвидный хлам и алхимические вещества ушли за неполную тысячу. Все вещи я не продавал, так как, открыв производственные ремесла, я очень хотел попробовать прокачать их на этих шмотках. Кроме всего прочего прикупил походный кузнечный набор ученика, портняжный инструмент, кирку, походный набор кулинара, карты близлежащих окрестностей, города и провинции (степень исследованности 14 %). Карты Малабара, Картоса и Свободных Земель, при существующем уровне репутации и Привлекательности, старичок-картограф продавать отказался. Зато он продал десяток амулетов-разговорников за какие-то 90 золотых с мелочью (+10 налог). Теперь я понимаю, почему ими мало кто пользуется — недешевое это удовольствие.

Почему недешевое? Очень просто — тысяча золота Барлионы

равняется тысяче терро. Среднепланетарная зарплата была в районе четырех тысяч терро. На территории губернии Сибирь зарплаты были в районе 5-15 тысяч. Моя зарплата в месяц составляла около двухсот тысяч (говорил уже, что в 'МБ' ОЧЕНЬ хорошие зарплаты?). Это без премиальных, тринадцатой и прочих отпускных. Теперь считайте сами.

Подходя к городским казармам, я обеднел на несколько тысяч золотых, но стал обладателем кучи мелких, но полезных и приятных мелочей (ура! теперь у меня есть 'вечная зажигалка').

— Добрый день, обратился я к скучающему у входа стражнику, — Мне бы хотелось увидеть сэра Годфри.

— Хотеть не вредно, вредно не хотеть, — глубокомысленно изрек страж и замолчал.

— Так мне можно пройти?

— Можно Клашку за ляжку, козу на возу и ковыряться в носу, — блин, да это кладезь народной мудрости, а не охранник.

— Господин стражник, разрешите пройти на территорию охраняемого вами объекта в целях встречи с комендантом крепости Скайфол сэром Годфри, — хочешь казенщины — получай.

— Приемный день для гражданских — четверг. С восьми утра до трех пополудни. Сегодня четверг, — боец нагло ухмыльнулся мне в лицо, — Три двадцать пополудни.

— Хорошо, тогда передайте сержанту егерей Рэй Тьену, что некто Крий прибыл для подписания протокола, — попробуем зайти с другой стороны.

Воин недоверчиво посмотрел на меня, но протянул руку в сторону скрытой ниши и достал камень-переговорник.

— Лейтенант, это капрал Жак Ива. Сэр, у меня тут великан у ворот, сначала просился к начальнику, а теперь требует вызвать сержанта Тьена с каким-то протоколом…Нет, сэр, я трезв как стекло. Жалованье-то послезавтра… Обычный великан под три метра роста, за спиной двуручник, малек еще…Есть, сэр, выделить сопровождение.

В общем, меня пропустили на территорию и под конвоем двух усатых и неразговорчивых коллег стража ворот сопроводили до казармы егерей. Надо сказать несколько слов о самих казармах. Если быть точным, то это скорее небольшая крепость в самом городе. Располагалась она в северной части города и была опоясана отдельной каменной стеной с башнями и донжоном. Он же заодно являлся самым большим и высоким зданием в городе. Правда, смысла в строительстве донжона именно здесь я не видел, так как сразу за ним стояла высокая гора-скала. Взобраться на нее без специального альпинистского снаряжения, или без

использования летающих питомцев не представлялось возможным из-за строго вертикальных, без единого выступа, стен горы. Вообще создавалось впечатление, что ее стены специально сделали чуть ли не стеклянными. Но возвращаясь к казармам, следует отметить, что к стенам и донжону примыкали здания чуть поменьше, в которых размещались различные подразделения гарнизона и хозяйственные помещения: егеря, конные арбалетчики, лучники, тяжелая пехота, боевые чародеи и это только те, кто был сверху, а что хранит в себе главная башня? Судя по размерам, крепость может вместить в себя еще очень много воинов, даже с учетом того, что половина помещений имеют хозяйственную и административную функции.

Быстро подписав протокол у Тьена, я поинтересовался: объявлялись ли хозяева мула?

— Нет, похоже, Серые Земли их задержали надолго, — был ответ.

Может и так, но скорее всего ребята просто не входили в игру с того момента. А жаль, мне хотелось бы с ними встретиться.

— Я украду еще немного вашего времени, господин сержант.

— Что нашел еще парочку бесхозных мулов? — заулыбался егерь.

— Почти. Рэй, разреши я к тебе по простому, без выканья обращаться буду?

— Да, пожалуйста, я тоже, знаешь ли, не мастер политесов, — вот за что мне нравиться этот НПС, так за то, что у него нет злобы и заносчивости в отношении более слабых.

— Дело в том, что по дороге в горах я нашел кое-что и получил задание принести эти вещи в Скайфол и показать их начальнику гарнизона.

— Дело очень срочное? Просто сэр Годфри очень не любит, когда его беспокоят по пустякам.

— Да как сказать, я и сам не знаю, но ждать еще почти неделю приемного дня очень не хочется. Лучше смотри сам, — я достал из рюкзака колечко с куклой, что нашел в пещере людоедки, и открыл их свойства. Егерь внимательно осмотрел их и спросил:

— И, что вот эти детские вещи тебе приказали доставить сюда?

— Да.

Рэй достал из кармана переговорник, взвесил его на ладони и, отбрасывая сомнения, связался с начальством.

— Капитан, это сержант Тьен, у меня тут великан-горец…Нет сэр, не пил. Зарплата только послезавтра…Сэр, вы же знаете что я гномий самосад и эльфийскую пыльцу не употребляю…Да,

настоящий великан…Ну у нас же потолки высокие…Он хочет попасть к сэру Годфри…Я знаю когда у него приемный день, просто есть кое-какие нюансы…Есть идти в бездну…Сэр я все же рекомендую взглянуть…Слушаюсь, — к концу разговора егерь даже вспотел.

— Крий, при любом исходе ты мой должник.

— Без вопросов, Рэй, с меня бутылка лучшего вина в любом заведении этого города.

— Я тебя за язык не тянул, — предупредил егерь, — Пошли к Уху.

— Куда?

— К донжону, он носит имя 'Игольное ушко'. Капитан туда сейчас подойдет, а ждать он не любит.

Мы успели вовремя. Капитан Арчибальд Ветер, выслушав мою историю и рассмотрев детские предметы, как и сержант чуть ранее, достал переговорник и связался с начальником.

— Сэр, это Арчи. У меня тут великан…Годфри, я не пил! Ты же знаешь, что Анри и Свен в патруле, а без них я не употребляю…Действительно великан. Самый настоящий… В общем у него есть кое-что непонятное, что требует твоего внимания…Я знаю какой сегодня день…Не уверен, но это может быть связано с группой Тарна…Сейчас будем.

— Сэр, разрешите идти? — попытался слинять Тьен.

— Стоять, сержант, — тут же просек намерения подчиненного капитан, — Сейчас мы вместе подымаемся к капитану и в случае неприятностей отгребаем то же вместе. Ведь это ты его ко мне привел.

— Сэр, но у меня отчет не закончен…

— Это приказ.

Егерь заткнулся и попросил меня согнуться для того, что бы завязать глаза. Потом мы куда-то шли, поднимались. Несколько раз нас останавливали караульные, но услышав, что мы идем к начальнику пропускали и желали удачи. Да что же это за монстр такой, что его бояться подчиненные? Пока шли, я все время обо что-то спотыкался, бился головой о косяки и низкие потолки, но, как не просил развязать повязку, мои мольбы не были услышаны. Все же тренированная память это большой плюс и тайный козырь — я запомнил все повороты, так что, если очень приспичит быстро делать ноги, то есть шанс выбраться из этого лабиринта именуемого донжоном. Если не убьют по дороге…

У самого кабинета начальника мы остановились, и мне наконец-то сняли с глаз эту проклятую тряпку. Арчибальд критически осмотрел нас, вздохнул, сетуя на не совершенность мира, и сделал мне последнее внушение перед встречей с

хозяином всего этого дурдома, гордо именуемого гарнизоном.

— Значит так, слушай внимательно. Сэру Годфри отвечать кратко и по существу. Сегодня был приемный день гражданских, и он всегда после этого ОЧЕНЬ не в духе. Если что-то пойдет не так, то сразу падай на пол и отползай к двери, глядишь и пронесет, — вот почему взгяд и голос капитана не выражали такой же уверенности, как его слова?

— Твою мать, капитан! — раздался жуткий рев из-за двери, — Какого ты там сиськи мнешь? Заходи, раз пришел!

— Элуна-заступница, спаси и сохрани, — тихо прошептал Рэй, открывая двери.

Очень оптимистичные слова, не правда ли? Переступая порог кабинета, я представлял себе его хозяина как высокого, звероподобного человека, облаченного в рыцарские латы с пудовыми кулаками и квадратной головой. Какого же было мое изумление, когда я увидел сэра Годфри 'Шило'. Во первых это был гоблин, который не то что мне, егерям еле-еле доставал до груди, а во вторых он был ассасином 314 уровня. Восседал он на высоком кресле за огромным и широким столом, перед которым стояла пара маленьких, почти детских, стульчиков. Закрытые ставни и задернутые шторы на окнах создавали мрачную и напряженною атмосферу в помещении, тем самым дополняя картину настроения своего хозяина. Оглядывая нашу неровную шеренгу тяжелым взглядом из-под кустистых бровей, гоблин выдержал долгую паузу, заставляя проникнуться моментом, и заговорил.

— Пока еще капитан Арчибальд Ветер, ты вот вроде опытный офицер и егерь. Так сказать глаза и уши всего города. Да что там города! Я не побоюсь этого слова и скажу, что всего герцогства. Ты, зная как я отношусь к халатности в работе, — голос начальника начал постепенно наращивать обороты, — Зная как я не люблю общение с гражданскими, а тем более со Свободными, ты посмел провести через все 'Ухо' неизвестно кого и с какой целью.

— Господин комендант, готов понести наказание, — чувствовалось, что капитан вообще не понимает о чем речь, но по старой армейской традиции предпочитает не перечить разбушевавшемуся начальству. Тьен, кажется, вообще пытался даже не дышать, что бы, не дай светлые боги, вспомнили и про него.

— Это хорошо, что готов, — моментально успокоился сэр Годфри, — Только ведь наверняка не знаешь за что. Ладно, виноват не только ты один, вас тут таких виноватых набирается уже полный десяток. Эй, ты, верзила не хочешь открыть глаза

своим дружкам, во что они вляпались?

— Нарушение устава несения караульной службы и нахождения посторонних лиц на режимном объекте, — браво отчеканил я, вспомнив похожий случай, когда сам был еще сержантом-срочником. Гоблин, не ожидая от меня такой прыти, даже замолчал и по-новому пристально разглядел.

— Ох, сокол ты мой ясный, вот скажи, зачем ты устроил всю эту катавасию с маскировкой под великана, — комендант открыл верхний ящик стола и достал оттуда матово-фиолетовую сферу размером с мой кулак, — ведь любой обладатель артефакт распознания сути тебя расколет на раз.

— И как много и часто эти персоны пользуются ими, — задал я встречный вопрос. Похоже сэр Годфри не столько хотел наказать подчиненных, сколько выплеснуть накопившуюся за день злобу. В конце-концов, не убьет же он меня?..Наверное..

— Гражданские действительно пользуются не часто., но вы-то вояки недоделанные должны были это сделать! — гоблин снова переключил свое внимание на подчиненных, — За каким лешим я закупил эти артефакты, если даже охрана ворот ими не пользуется!! Я вас родину любить научил, а теперь заставлю пользоваться табельными артефактами. А то развели мне тут, понимаешь, богадельню. Не крепость, а проходной двор…

Комендант, наверное, мог бы распинаться и грозить карами еще очень долго, фантазия у него оказалась богатая, но я не прервал его деликатным покашливанием когда он дошел до 'помеси свиней и кузнечиков'.

— Сэр Годфри, — налитые кровью глаза сместились на меня, а рука гоблина инстинктивно потянулась за кинжалом, который лежал на столе, — Я собственно чего пришел-то — в горах, охотясь на медведей, я наткнулся на их логово, а в нем нашел вот эти вещи, которые мне приказали принести вам.

Я поспешил достать детский амулет и куклу из рюкзака и аккуратно положил их на стол перед комендантом. Отложив в сторону кинжал, он попеременно осмотрел вещи одну за другой и уже спокойным голосом спросил:

— Сможешь показать на карте, где ты нашел эти вещи?

— Нет, сэр, картографию я изучил только сегодня. Могу сказать только, что это место находится приблизительно в дне пути на север от озера Эхиссил.

— Д'Дос побери, какого лешего они там делали и как туда забрались?!

— Осмелюсь спросить кто 'они'?

— Это тебя не касается Свободный. Пока не касается. Покажи мне клыки тех медведей, что ты убил.

Достав итемы, передал их гоблину. Тот, окинув их беглый взглядом рассмотрев одним движением смел переданные мной клыки и детские вещи в ящик стола.

— Говоришь пещерники были довольно слабые…Это становится все более несуразным. Группа лучших воинов Внешнего Круга и Объект оказались черт те где и погибла не известно от чего, — я навострил уши, пытаясь выудить подсказку для получения нового квеста — ведь ясно же как божий день, что это часть большой цепочки, — Так предупреждаю всех присутствующих. О том что здесь услышали никому ни слова. Если я узнаю что информация ушла 'на лево' то очень огорчусь. А если я огорчусь, то не поздоровиться всем. Я понятно излагаю? — мы тут же поспешили заверить что мы могила.

— Свободный, ты выполнил задание. Пускай ты принес безрадостные вести, ноэто не тот случай, когда отсутствие новостей — лучшие новости, — я попытался вставить слова благодарности, но был остановлен характерным движением руки гоблина к кинжалу. Здоровье, оно как то дороже чем не сказанные пустые слова, — Тебе полагается награда, и ты ее получишь. Обычно за клыки я отдаю что-нибудь из трофеев. Ненужное нам, но полезное для таких как ты. К сожалению, у меня нет вещей для твоей расы. Да, блин, что вы перемигиваетесь, вояки мать вашу. Титан он, а не великан. Если бы пользовались штатными артефактами, то давно бы все и сами знали.

— Да мы, что мы ничего, — виновато пробормотали егеря.

— А раз ничего, то стойте и не отсвечивайте. Кстати, с сегодняшнего дня сдаете своим замам дела и переводитесь во Внутреннюю Стражу. Капралами, — интересно это понижение или повышение? Судя по довольным лицам моих провожатых, это скорее второе. Запомним, — Что касается тебя. Я могу выдать тебе любую общую вещь редкого класса, раз не могу подобрать ничего персонально. Согласен?

— А можно заменить вещь на нечто другое?

— Хм, что же ты хочешь? — бровь начальника от удивления взлетела вверх.

— Я бы хотел получить разрешения на посещения Цитадели и возможность обучении, разумеется за отдельную плату, у местных Мастеров.

— Чем же тебя не устраивают городские представительства специализированных гильдий?

— Дело в том, что я вижу, что уровень мастерства ваших подчиненных несоизмеримо выше. Мастера гильдий безусловно опытны и компетентны, но уверен, что боевая практика тех же

егерей намного больше и обширнее, чем у них. Я же на собственном опыте знаю, что знания ветерана намного ценнее, чем слова 'паркетных воителей', — небольшая лесть растопила лед недоверия сэра Годфри. Что-то прикинув в уме, он вышел из-за стола и прошел к шкафу возле стены. Порывшись в нем, достал запыленную коробку неказистого вида. Сдув пыль, открыл ее и достал какую-то бляху.

— Давненько я их никому не выдавал. Вот держи и владей. Это значок внештатного сотрудника Внешней Стражи. С ним у тебя будет доступ во двор Цитадели. Будешь приносить пользу, поменяем на что-то более значимое.

Получен 'Знак внештатного сотрудника Стражи Скайфола'. Класс предмета: персональный. Описание: увеличение шансов получения заданий от Стражей Скайфола.

Поздравляем! Задание 'Разорители ульев' выполнено. Класс: редкое.

Награда: +1100 репутации с начальником гарнизона (текущее значение: Дружелюбие), +400 репутации с жителями города Скайфол, 100 золотых, доступ в Цитадель.

— Благодарю за доверие, — я вытянулся по стойке 'смирно'.

— Есть возможность отработать мое доверие. Интересует? — еще спрашивает!

— Что надо сделать? Убить кого-то? Отправиться по следам пропавшей экспедиции?

— Экий ты шустрый, — усмехнулся сэр Годфри, — Нет, маловат ты еще влезать в дела больших дядей. Получи для начала пятидесятый уровень и стань командиром своей боевой группы, а потом уж поговорим про экспедицию.

Что ж, вот и получены стартовые условия для квеста. В мою пользу явно сыграло повышение личной репутации и расположения (+37) с начальником гарнизона..

— Для начала у меня для тебя есть дело попроще. В последнее время местная воровская гильдия очень сильно распоясалась. И все благодаря Свободным. До меня дошли слухи, что один из ваших стал заместителем у Шмыги Одноглазого. Это местный 'авторитет'. Группировки воров и Свободных терроризируют и без того хилую торговлю, устроили какие-то подпольные смертельные игры с тотализатором. Твоя задача найти место проведения этих игр и дать сигнал Стражам, когда там соберется вся верхушка воровского мира. Для выполнения миссии можешь привлекать, в пределах разумного, любых

помощников. Твоими координаторами будут вот эти два оболтуса. На выходе они передадут тебе переговорник. Ну, чего встали, гамадрилы чухонские! Вон отсюда!!!

Получено задание: 'Смертельные игры'. Класс: редкое. Способ прохождения: соло/группа. Награда: скрыто.

Переквалифицируемся в сыщиков? Такого со мной еще не было.

ГЛАВА 11. 'Агент'

Выбравшись из 'Игольного ушка', перво-наперво я получил втык от своих новых кураторов за то, что развел тайны полишинеля вокруг своих класса и расы. Вскоре Рэй убежал по своим делам, а Арчи остался со мной для того, что бы определить чему и у кого я буду учиться. Небольшой спарринг показал мою полную несостоятельность как мечника.

— Крий, у тебя неплохой, можно сказать великолепный, удар для своего уровня, но тебе же не все время будут противостоять такие же салаги, — начал свои нравоучения бывший капитан, после того, как я в пятый раз ощутил на себе 'тренировочную смерть'.

Оказалось, что стражники тренируются строго по расписанию тут же во внутреннем дворе крепости. Сейчас была как раз очередь егерей. В специально замагиченых зонах проводились спарринги и устраивались тренировочные бои, как одиночек, так и команд-отделений. Вся прелесть этих площадок была в том, что тренировки проводились в полную силу и боевым оружием, но никто не умирал по-настоящему. Специальные заклинания следили за сохранностью солдат и останавливали колюще-режуще-магические предметы убийства буквально в миллиметрах от тела. Как я понял из форумных описаний, такая система базировалась на ПВП-режиме 'дуэль' и была довольно распространенной в учебных центрах НПС.

— Физподготовка не плоха, но надо стремиться к лучшему. Не смотря на то, что урон у тебя завязан на силу и интеллект, я считаю, что тебе просто необходимо прокачивать ловкость. Увернуться с твоими габаритами у тебя вряд ли получиться, но зато увеличиться шанс прохождения критического удара, — мой мучитель перевел дух и продолжил, — По владению мечом. Для начала тебе надо изучить несколько связок в два-три приема. Одна связка для чистой атаки и завершения поединка. Думаю, пойдет следующая комбинация: 'камнепад' — диагональный удар сверху вниз со сближением; затем 'пустынный вихрь' — завершая 'камнепад' ты доворачиваешь корпус и делаешь разворот вокруг оси с нанесением горизонтального бокового удара. Завершаешь связку прямым ударом левой руки, можешь дополнительно использовать магию. Для шуйцы тебе придется подобрать какой-нибудь гладиус, или баклер.

— Только не щит. У меня есть оружие для нее, только доступно будет чуть попозже, — я достал наружу коготь и показал его свойства.

— Хмм, умели же твои предки делать. Ладно, купи у мастера Витуса перчатку с когтями для ассасинов. Знаешь такого?

— Да, это кузнец, только я не видел у него в продаже ничего подобного.

— Конечно не увидишь, он же не дурак продавать из-под полы такое оружие в обход своего основного заказчика, то есть нас. Покажешь ему знак и скажешь, что от меня. Скидку не обещаю, но покажет добротные вещи не для обывателей. Только знаком не свети при посторонних.

— Не дурак, понятие имею.

— Мое дело предупредить. Продолжим. Второй связкой будет атака с защитой. Эффективно против танков, которые любят закрываться щитами. Обычно они как действуют — на первый удар подставляют щит, затем контратакуют прямым уколом, или выпадом. Твоя задача заставить его раскрыться. В данной ситуации забываешь про большие замахи, так как при завершении удара ты в любом случае 'проваливаешься' и открываешь бок. Не спасет даже второе оружие, так как для этого необходима большая практика. Делаешь так: наносишь слева на право, горизонтально, или под небольшим углом удар с оттяжкой меча. Нужно что бы было много звона и мало толка. Меч в таком случае занимает положение поперек туловища, и ты можешь отражать прямой удар любой рукой, уводя при этом меч противника вниз — в сторону, или даже прижимая его к щиту. При этом левой рукой можешь попробовать нанести удар по руке, или запястью, но лучше всего целиться в шлем. Тем самым можно дезориентировать врага и заставить ошибиться.

Как вариант можно наносить много быстрых и слабых ударов, заставив танка все время закрываться щитом и не думать про атаку. Тут весь вопрос станет в том, кто из вас быстрее устанет.

— Как то это все сложно.

— Ничего, главное начать, а дальше сам втянешься и будешь комбинировать удары как тебе понравиться. Когда учили меня, то мой учитель предложил мне два варианта обучения. Первый — я изучаю пару приемов и довожу их до совершенства. Так делают при массовом обучении солдат и ополчения. От них не требуется особо виртуозная техника, а исполнение простых и незамысловатых движений доведенных до автоматизма. Вариант номер два — становиться универсалом. То есть изучение многочисленных ударов и их комбинаций. Тут главное не перемудрить и не запутаться самому, что и как ты выполняешь. То есть я знаю много приемов, но не владею ими в совершенстве. Конечно, я стремлюсь к этому, оттачиваю мастерство, но до Мастера Меча мне еще далеко. К сожалению это удел

долгоживущих и бессмертных. Хотя и у людей и других короткоживущих рас были и есть свои мастера, но это скорее исключения из правила.

— Ты видел хоть одного? — казалось бы, невинный вопрос, но он заставил Арчи нахмуриться и замолчать.

— Да, — прерывая неловкую паузу, продолжил бывший егерь, — Я знал такого Мастера. Тарн Молния. Он был командиром того отряда, что отправился на то задание, доказательства провала которой ты принес. Он был богом парных мечей. Даже заносчивые ублюдки-имперцы и эльфы признавали его мастерство. У него был талант, родство со своими мечами. Он говорил, что когда сражается, то слышит, как они поют. А сейчас Тарн где-то кормит червей…

Неловко получилось. В свое время у меня был сослуживец Ваня 'Пулемет'. Он тоже твердил, что слышит голос своего любимого оружия. Он мог с километра одним выстрелом попасть в банку из-под пива. Однажды, за разговором со своей Машкой (пулемет) его застукала наша психолог. Дошло, чуть ли не до списания в запас, но парня отстоял наш полковник. Может и зря. Ваня после мозгоправов в разговоре обмолвился, что перестал слышать свою красавицу. Надеялся, что выйдя 'на дело' и все вернется в норму, но в первом же рейде сложил свою буйну голову… Мы немного помолчали, вспоминая каждый о своих потерянных товарищах, и продолжили занятие.

— Какая у тебя может быть тактика против ддшников, которые активно используют скрыт. Главное держать глаза открытыми и не спать на ходу. Позже отведу тебя к спецу, он сможет научить тебя расфокусировке зрения. Очень полезное умение, помогает по мелким деталям заметить шевеления воздуха, неправильности обстановки. Если сражаешься в закрытом или тесном помещении, то всегда держи спину закрытой. Бой на открытой местности — жди первого удара и молись, что бы он был без стана. Никогда не совершай глупость, водя меч перед собою — так ты оставляешь возможность врагу поднырнуть под него и ударить в тот момент, когда меч находится на противоходе. Старайся держать его в позиции 'парящего сокола': меч поднят вертикально, крестовина на уровне подбородка или лба. Это навряд ли спасет тебя от первого удара, но даст возможность ответить. Вообще в будущем тебе желательно заменить оружие, на нечто имеющее шанс отправить противника в стан, тогда шансы на выживание заметно возрастут. Ладно, на сегодня хватит теории, попробуй за оставшийся час до вечерней поверки поработать с сержантом Мортом Дубоголовым. Час занятий с солдатами гарнизона тебе будет стоить десять

золотых, если договоришься, то за неделю возьмут сотню. Я и Рэй будем тренировать тебя бесплатно. Приходить тренироваться можешь хоть каждый день с восьми до восьми, кроме дней получки. Сам понимаешь, в эти дни трезвые будут только в карауле. Трезвые и злые….Мда. Ты хоть что-нибудь понял из всего того, что я наговорил?

— Да, Арчи, как говаривал дедушка Ленин: 'Учиться, учиться и еще раз учиться'.

— Мудрый у тебя дед. Иди на вторую площадку и найди там Морти, скажешь, что я отправил…

За час, проведенный в обществе сержанта, он успел показать мне основы первой связки и правильной стойки. Оказывается, умение махать мечом налево-направо напрямую зависит от умения правильно стоять и двигаться.

Выйдя за ворота, передо мной стал вопрос куда направиться и где переночевать. К счастью, мою первую проблему сняло пришедшее от Мони Горбатого письмо с приглашением встретиться в ресторации 'Гордость и Предубеждение'. Сие место культурного времяпрепровождения и распития спиртных напитков размещалось почти в центре города, имело довольно кусачие цены, но по этой же причине публика, которая там собиралась, была получше чем компания забулдыг и алкашей пунктов общепита попроще.

'Гордость и предубеждение' оказался очень милым и уютным трактирчиком с живой музыкой, тихой, ненавязчивой атмосферой и, что немаловажно, с высокими потолками. Зайдя в помещение и оценив обстановку, попросил подлетевшего распорядителя провести меня к ожидавшей меня троице. Петляя между столиками, служащий ресторации сопроводил меня в противоположный от сцены угол зала. Посетители, немногочисленные игроки и официантки с удивлением и любопытством рассматривали такое чудо как вежливый великан, но никто не решился даже пошутить на эту тему. Может сказалось наличие громадного, по их меркам, меча у меня за спиной? Пока шли, отметил, что уровень игроков варьировался в пределах двадцатого-семидесятого уровня. Выражение лиц по большей части были довольно угрюмы и неприветливы, что лишний раз подтверждало непопулярность Скайфола в качестве игровой локации. Сборище любопытных и самоуверенных неудачников, думающих делать рерол сейчас, или подождать недельку чуда в виде пятисот пятидесяти тысяч золотых, которые свалятся на них с неба.

Поджидающая троица, при моем приближении встала и мы поприветствовали друг друга традиционным рукопожатием.

— Как вы меня нашли? — спросил я, присаживаясь за столик, — Только не надо ответов в стиле 'по почте'.

— Элементарно, камрад, — ответил Моня Горбатый, — Мне пришло извещение от местной Стражи, о том, что мой бедный ослик ждет меня в полном здравии и помог этому чуду некто Крий.

— Мужики, не знаю, как вы, а я с утра росинки маковой во рту не держал. Давайте сделаем заказ, а дальше продолжим наш разговор.

Подозвав официанта, мы взяли меню и начали выбирать блюда. С ростом заказа, в который я внес и свою лепту, глаза бедного непися росли все больше и больше.

— Господа ждут еще гостей? — задал он мучивший его вопрос.

— Хо-хо, друг, это так, легкий перекус. Вот помню, засели мы раз в 'Белом лебеде', что в Анхурсе на Рыбной площади, так за вечер наели почти на полторы тысячи, — поделился воспоминаниями гном Утгур. Официант, уважительно осмотрев нашу компанию и уточнив детали, помчался на кухню.

— Мда, а приврал ты, конечно опять раза в три, — в спину умчавшегося произнес Тануки, — Бедняга наверняка рассчитывает уже сколько ему чаевых отсыплем.

— Подумаешь, — фыркнул гном, — Преувеличил немножко. Зато обслуживать быстро будет. В надежде на крутые чаевые.

— И так, — вернул нить разговора в деловое русло Моня, — Ты помог вернуть наше имущество. С нас причитается.

— Это получилось случайно, так что не напрягайтесь особо. Вам немного не повезло. Призови ты того монстро-зайца чуток пораньше, то мне даже не пришлось бы вступать в бой, — вернул я любезность, — Но дело ведь не в этом? Поблагодарить можно было и в письме. А рас вы попросили о встрече, то я вам зачем-то понадобился.

— Мо, я же говорил, что тебя расколют, — влез монах, — А ты все тайны мадридского двора разводишь на пустом месте… Не твое это. Давай лучше расскажем парню все как есть, а там пусть сам решает.

— Я весь во внимании.

Еще немного поломавшись, друид рассказал мне в какую Ж они вляпались и мимоходом втянули в это амбре и меня.

Оказывается, где-то полгода назад в Скайфоле появилось два двадцатиуровневых теневика — вор и убийца. Самаэль Белявый и Иглобрюх Шепелявый. Эти двое, оказавшись хорошо обеспеченными в финансовом плане, за три месяца подмяли всю местную шантрапу из Свободных. Затем начали планомерно

облагать данью не влившихся в состав шайки ремесленников и торговцев. Если кто-то отказывался платить, то его вылавливали за пределами мирной зоны и уже не выпускали с точки возрождения. Людям приходилось или уходить на ерол, или платить 'за крышу'. Не трогают только 70+ игроков, так как бандиты сами еще не достаточно сильны. Самый высокий 47 уровень сейчас у Иглобрюха. Но это лишь вопрос времени. Совсем недавно шайки переросли в теневые кланы: 'Срезанный кошель' и 'Кровавая бензопила'. Лидеры кланов смогли выполнить квест у местных НПС и теперь занимали положение заместителей Главы преступного мира Скайфола.

— Вот так и получилось, что достигнув пятнашки, мы стали объектами внимания Белявого, так как именно он 'крышует' ремесленников. Платить мы отказались, и группа Ульфа была первым звоночком, — закончил рассказ друид.

— Я так понимаю, что ненароком влез в ваши разборки с теневиками?

— Да. Спасибо, конечно, что помог, но теперь ты в таком же незавидном положении, что и мы.

— Можно попробовать ерол, или турнир, — подал голос гном.

— Ерол это не подходит, — поморщился как от зубной боли Моня, — Если вы еще сможете достичь своей цели в других местах, то мой перс должен быть рожден только здесь.

— Блин, но ты же не проверял, — с жаром воскликнул Хитокири.

— А пятьдесят тысяч терро вбуханные на взлом закрытых баз данных топ кланов это что? — разозлился друид.

— А я и не знал, — удивленно протянул монах. Горбатый в ответ лишь махнул рукой и потянулся к кружке с пивом.

— А можно поинтересоваться о какой такой цели вы сейчас говорили и почему друиду не поможет ерол? — задал я вертевшийся на языке вопросы, — Вы еще не настолько выросли в уровнях, что бы с огромным сожалением бросать персонажей. Или я чего-то не понимаю?

Троица недовольно посмотрела на меня, вспоминая о том, что я в общем-то посторонний для них человек. Моня возвел очи в гору, как бы спрашивая небеса 'за что ему все это' и бросил мне соглашение о неразглашении. Внимательно прочитав документ, я поставил под ним свою подпись, после чего он продолжил.

— Все дело в недокументированных фишках Барлионы. Как ты знаешь, есть довольно большое количество рас, но выбор направлений не так впечатляет. Разбойник, убийца, танк, жрец, саппорт… Ходят слухи, что скоро будет доступен Картос, но на

моей памяти игровое сообщество это уже лет пять обсасывает а воз и ныне там. Так вот, когда мы были в 'Фениксе' проскакивала информация о том, что разрабы оставили лазейки для разнообразия классов и рас. Ходили упорные слухи, так и не подтвержденные никем из руководства клана, что Анастария смогла поменять свою расу. Правда, потом пришлось оттуда уйти, но это не главное. Однажды, когда были 120+, мы помогали выполнять один замысловатый квест на смену профы хилу. В результате этот перс из жрецов Элуны стал Падшим жрецом. Меня это заинтересовало и я начал копать в данном направлении. Около семи месяцев назад ко мне попала информация о нескольких скрытых подклассах. Среди прочего там было краткое описание цепочки квестов и стартовых условий по перерождению обычных персонажей в темного друида, гнома-демона и монаха Асур. Я смог подговорить этих вот раздолбаев отказаться от их 250+ персонажей, и мы отправились на ерол.

— Все равно не понимаю, почему именно Скайфолл. Почему ни какая-нибудь другая провинция, или даже Малабар.

— Все дело в стартовых условиях. Персонаж должен 'родиться' в Свободных Землях. На прохождение Обряда дается три попытки: на тридцатом, сто двадцатом и двести десятом уровнях. Для гнома подходят пять областей, монаху три и только друиду одна. И именно в Скайфоле можно провести обряд для нас троих. Уверен, что часть игроков, оказавшихся здесь, то же пробуют поменять свой подкласс. Ведь обычных жрецов и разбойников много, а уникальных рас и классов рас два и обчелся. Шанс успешного попадания в топ клан для обычного игрока при таком раскладе очень существенно вырастает. Мы же это делаем из чистого фана.

— Если б мы уже прошли перерождение, то проблемы с отморозками не было бы вообще. Свалили бы нафиг отсюда и все дела, — добавил Тануки.

А парни-то серьезные. Не каждый сможет вот так запросто отказаться от высокоуровневых персонажей ради непонятной и труднодостижимой цели. Настоящие фанатики игры.

— Веселую задачку вы себе поставили, — в ответ на это троица лишь заулыбалась, — Утгур, ты упоминал про какой-то турнир. Что это?

— А это просто и сложно одновременно, — начал пояснять гном, — Этим деятелям ножа и топора оказалось не достаточно организованного ими беспредела и они решили устроить в Скайфоле копию Арены Анхурса, которая является аналогом древнеримских амфитеатров для проведения гладиаторских боев на потеху публике. Проводятся как одиночные, так и групповые

бои. Наградой победителю в местных игрищах служит освобождение от уплаты податей сроком на шесть месяцев. Турнир подпольный, проводится один раз в месяц. Место и время проведения держатся в строжайшей тайне, но все игроки получают уведомление о месте записи на турнир. Такое же письмо получили и мы. Ближайший турнир начнется послезавтра.

— Только после того, как мы с твоей помощью завалили Ульфа с его сворой, про него можно забыть. Нам не дадут выиграть.

— Господа, у меня есть предложение, от которого вы не сможете отказаться, — я решил рискнуть и довериться этим людям…

Вскочив в пять утра с мягкой, теплой и такой уютной постели, я спустился в общий зал 'Гордости' и заказал завтрак. Еще сонный официант сообщил, что завтрак будет не раньше чем через час. Пока повара растопят печи…

Не желая терять драгоценное время и ощущая небывалый душевный подъем, которому в немало степени поспособствовали приятные бафы от хорошего сна и вчерашнего ужина, я отправился на внутренний двор делать зарядку. Завершив разминку, решил помочь местному вышибале, который по совместительству выполнял всю тяжелую работу в заведении: мебель перенести, дверь починить, дрова нарубить. Посмотрев, как он в одиночку колет дрова, я подошел к нему и попросил еще один топор. Он молча взглянул на меня и вытянул из-за поленницы старый, но надежный колун, вооружившись которым я присоединился к его занятию. В четыре руки у нас дело пошло намного быстрее. Мальчишки-поварята, свободные от наряда по надраиванию котлов и мытья посуды, еле успевали подтягивать к нам чурки. Час пролетел практически незаметно. Итогом нашей совместной хорошей работы стала гора колотых дров, повышение базовых характеристик и новая специальность:

Поздравляем! Вы открыли специальность 'дровосек'. Текущий уровень: 1. Описание: быть дровосеком тяжело и опасно, но с ростом умения при вырубке леса вы сможете получать уникальные ингредиенты и материалы даже из простых пород деревьев.

Не особо нужная специальность, но в хозяйстве пригодится. Ополоснувшись из бочки, что стояла тут же, вернулся в общий зал и насладился вкусным и питательным завтраком (+30 % регенерации МП/ХП,Бодрости) прикинул что можно сделать за два часа до открытия казарм. По всему выходило, что надо идти к

кузнецу и арендовать одну из вспомогательных кузниц, предназначенных для игроков. За небольшую плату мастер Витус сдавал одну из трех таких кузниц любому желающему, чем активно пользовались игроки, так как в городе пользоваться походными наборами было нельзя.

С мастером легко удалось договориться за три серебрушки о прокате его инвентаря на два часа, после чего, убедившись что никого кроме нас рядом нет, перешол к другому вопросу о покупке необходимого мне второго оружия.

— Уважаемый мастер Витус, а нет ли у вас оружия на продажу?

— Есть, как не быть, но тебе-то зачем? Ты же вроде сам хочешь кузнечным премудростям обучаться.

— Видите ли, мне посоветовал обратиться к вам Арчибальд Ветер, — выражение лица кузнеца из спокойного и расслабленного стало цепким и колючим, — Он сказал, что у вас есть товар не для проходимцев.

— А ты кто таков?

Пришлось доставать и показывать значок, после чего мастер немного поостыв выложил на прилавок требуемый мне товар.

— Вот смотри: это когти с кожаной перчаткой, эти с латной, а вот эти универсальные, предназначенные для скрытого ношения. Крепятся не к рукавице, а непосредственно на самой руке, активируются поворотом кисти через специальный механизм.

— Беру. Сколько? — мне сразу понравилось это оружие. Длина почти пятьдесят сантиметров, а хитрые крепления позволяли нанести внезапный удар. Парировать, конечно, не получиться, но наносить прямые колющие удары вполне.

— Хмм Семь. нет, шесть золотых, — вспомнив про мои рекомендации, снизил цену Витус.

— Хорошо, только вы сейчас подгоните их под мои размеры

Мастер снял с меня мерки и ушел к себе, а я направился в арендованное помещение, что бы заняться своими делами. Для начала, пока разогревался горн, я достал из мешка весь ненужный мне металлический хлам и принялся его зачаровывать доступными мне рунами (+7 навыка) попутно сортируя. Затем приступил к разборке и переплавке мечей и кинжалов.

Для начала необходимо было разобрать рукоять и крестовину. Затем, уже очищенные от посторонних предметов вещи, бросал в корундовый тигель для переплавки, тщательно следя за тем, что бы материалы были однообразны. Медь к меди, железо к железу. Расплавленный металл выливал в предварительно подготовленные формы в виде слитков. На пятом тигле выскочило системное сообщение.

Ваше терпение и упорство при разборке кузнечных изделий вознаграждены! Вы самостоятельно изучили специализацию 'Демонтаж' ремесла 'Кузнечное дело'.

Текущее значение: 1 (ученик). Шанс получения редких материалов 0,5 %. Количество получаемых исходных материалов от разборки: 20 %.

Демонтажник может разобрать предмет и превратить его обратно в необработанные материалы, которые можно использовать для создания чего-то нового. Мастер-демонтажник с уверенностью определяет, каковы шансы получить конкретный материал в процессе разборки. При разборке привязанных (редких/уникальных и т. д.) объектов высоки шансы получить большее количество материалов высокого качества.

Ух ты! Оказывается не все специализации, как например моя 'приоритет — атака' для Мастера Рун, дают пассивную прибавку. Некоторые развиваются так же, как и основная специальность. В связи с тем, что я не собираюсь пока зарабатывать деньги на продаже улучшенного рунами оружия и доспехов, эта специализация очень полезна. Не придется ломать голову, куда деть выпадающий мусор — сразу в переплавку. И навыки качаются, и инвентарь не захламляется.

К концу работы с удовольствием оглядел плоды своего труда — выложенные в ровные ряды слитки металла и сложил их в сумку. В следующий раз можно будет заняться непосредственно производством простеньких кинжалов из меди. Судя по советам форумных гуру, именно на производстве кинжалов наиболее быстро прокачиваются навыки ремесла. Потом, конечно процесс замедляется и необходимо переходить на вещи посерьезнее, но начинать нужно именно с них. Необходимые рецепты я еще вчера прикупил и изучил у того же мастера Витуса. Кстати о нем. Время-то уже почти девять. Нужно забрать когти и спешить в казармы. Кузнец, как оказалось, уже давно справился со своей работой и теперь ковал в своей кузне очередное орудие смертоубийства. Забрав свою вещь, быстро попрощался с ним и побежал к крепости.

Стража ворот, бегло взглянув на мой значок, без лишних слов открыл калитку и запустил меня внутрь. На плацу к этому времени стражники уже во всю тренировались. Поискав глазами знакомых мне Тьена и Ветра и не найдя их, остановил первого свободного от занятий егеря и уточнил где бы они могли находиться. К сожалению, воин не мог ответить на мой вопрос,

так как со вчерашнего вечера они оба были переведены в другую часть. На мое счастье я увидел обоих выходящих из конюшен вместе с Моней, который вел под уздцы своего мула. Обрадовавшись такому подарку судьбы, я незамедлительно к ним присоединился.

— Салют бравым воякам, — поприветствовал их вскидывая ладонь к виску в шуточном приветствии.

— А ученичок объявился, — пожимая руку, вернул мне колкость Арчи, — Горазд ты спать, однако. А мы вот тут отдаем пропажу владельцу.

— Да мы уже знакомы. Кстати, Мо и еще двое Свободных в курсе задания сэра Годфри, — лица бывших егерей из приветливых стали донельзя строгими.

— Блин, Крий, ты хоть не ори на всю округу об этом, — попенял мне Рэй, — пошли, отойдем в сторонку, и там все расскажешь.

Отойдя подальше от плаца, так, что бы нас не смогли подслушать, я объяснил своим кураторам, по каким причинам решил привлечь к заданию еще троих игроков.

— Есть одна проблема, — заговорил друид, взгляд которого в процессе моего рассказа стал несколько отрешенным, — Тануки только что записал нас на турнир, но минимальный уровень игроков, допущенных до состязаний, пятнадцатый. У тебя же, Крий, он только одиннадцатый. Начало завтра в восемь вечера. О месте проведения всем участникам будет сообщено дополнительно.

— Плохо, — протянул бывший капитан, — Хотелось бы не откладывать разборки с воровской шпаной до следующего месяца. Ладно, вы Моня отправляйтесь по своим делам, а ты пойдешь со мной. Попробуем решить возникшую проблему.

Пришлось распрощаться с Горбатым до вечера и отправиться вслед за Арчи. Уходя друид имел удивленный и задумчивый взгляд, который он бросал на моих кураторов-НПС, действия которых разительно отличались от повадок стандартных имитаторов.

Далеко идти не пришлось. Свернув за казармой щитоносцев к неприметному маленькому серому одноэтажному зданию, капитан, простучав замысловатую дробь, зашел внутрь, при этом Рэй остался снаружи. В тесном помещении сеней на стульях сидело два человека в черных кожаных доспехах и серых плащах-балахонах. Кивнув нам на следующую дверь, они с безучастным взглядом продолжили свое дежурство. За дверью оказался самая настоящая лифтовая платформа. Взойдя на нее, Ветер приложил руку к какому-то устройству, которое окутало его руку мягким

зеленым свечением. Дождавшись проверки идентификации (а ничем иным это быть не могло) он нажал на какие-то кнопки на выехавшей из пола панели. Пару секунд ничего не происходило, а потом мы начали плавно спускаться вниз. Ехали довольно долго, прикинув приблизительную скорость спуска и затраченное время, выходило, что мы опустились этажей на сорок вниз. Я несколько просчитался с размерами цитадели, утверждая, что она небольшая — она огромная!

На этаже, куда мы спустились, нас ждала пятерка воинов в уже знакомых черных доспехах и серых балахонах. Все они были вооружены взведенными арбалетами, болты которых были направлены в нас.

— Стой. Кто идет? — окрик одного из солдат заставил меня вспомнить устав несения караульной службы.

— Сержант Внутренней Стражи Ветер к капитану Безликих, — взял на себя переговоры Арчи.

Связавшись с руководством, нам разрешили сойти с платформы и отвели в небольшое помещение, где приказали молчать и заперли дверь. Блин, это не игра, а какая-то подземная база спецслужб. К счастью, ждать пришлось не долго, дверь открылась и нам приказали 'с вещами на выход'. Под конвоем четырех очень похожих друг на друга Безликих, нас какими-то коридорами провели к очередной неприметной двери.

Внутри была спартанская обстановка и один седой эльф. Серые стены, практически пустой стол, канцелярский сейф-шкаф и четыре стула. Ни одного окна или картины. Вот и вся обстановка. Хозяин кабинета был под стать. Серая, неброская одежда, никаких видимых украшений, на поясе в ножнах покоился небольшой узкий меч, или очень длинный кинжал. Единственное, что выбивалось из общей картины, было его лицо. Обычно эльфы стройные и прекрасные лицом красавцы. У этого же через все лицо пролегал старый рваный шрам. Волосы были пепельно-серого цвета, а глаза, некогда бывшие синими или голубыми, стали студенисто-блеклые и выцветшие.

— Добрый день, господа. Я капитан Рено 'Тень'. Чем могу быть полезен? — голос у эльфа был тихий, шелестящий, навевающий тоску и уныние. Не смотря на кажущееся спокойствие, Безликий почти физически излучал скрытую угрозу. Да, этот парень явно не был 'душой компании'.

— Сэр, — вытянулся по стойке 'смирно' Арчи, — Сэр Годфри приказал в случае каких-нибудь проблем и вопросов с агентом 'Подгузник' обращаться к вам напрямую.

Не понял? Это кто мне дал такой оперативный псевдоним!? Нет бы 'зябликом' или 'малышом' обозвали, но 'подгузник' вообще

ни в какие ворота не лезет!

— Хм, да, все верно. Этот молодой человек и есть наш агент? — эльф пальцем ткнул в мою сторону, при этом мне показалось, что в его взгляде проскочила усмешка.

— Так точно, — нет, рефлексы великая вещь, я даже сам не заметил, как то же стал 'смирно' и 'поедал начальство глазами'.

— И какие у вас возникли вопросы молодые люди? Еще суток не прошло с начала оперативной разработки, а у вас уже 'проблемы'. Мельчают агенты, мельчают, — если это не тонкая и грациозная издевка, то я Папа Римский!

Арчи вкратце обрисовал ситуацию с турниром, который проводят местные бандиты и моем в нем участии. Эльф немного поразмышляв, достал из стола чистый лист бумаги, набросал в нем пару строк и отдал сержанту.

— Это пропуск в 'ясли'. За такой короткий срок юноша сможет повысить свои боевые навыки только там, — глава Безликих еще раз осмотрел меня и сожалением произнес, — Если бы не эта жуткая спешка, то я бы вас вообще туда не допустил, но Годфри приказал оказать полное содействие. Свободны. Вас проводят.

По ту сторону дверей кабинета нас ждала та же, или может уже другая четверка воинов, которые без лишних разговоров повели нас прочь от сюда.

— Арчи, я даже не буду спрашивать почему 'подгузник', — сержант вздрогнул при звуках моего голоса, — Но расскажи, куда мы направляемся.

— Видишь ли, — немного поколебавшись, ответил Ветер, — Вообще-то это секретная информация.

— Но я должен знать, куда мы идем, — я продолжал настаивать.

— Хорошо, — Арчи решился, — Но ты подпишешь документ о неразглашении.

— Не вопрос. Плавали, знаем. Рассказывай, — поторопил я товарища.

— У Стражи есть нечто вроде полигонов, где мы тренируем своих бойцов. Самым легким и простым уровнем считаются ясли. Туда мы отправляем обычно группу рекрутов двадцатого-тридцатого уровней для прохождения своеобразного теста на готовность.

— Группу? — я ухватился за это слово.

— Да, группу из пяти-девяти солдат, — поморщился бывший капитан егерей, — Проходит, тот, кто выживет и пройдет испытание в срок.

— Но я ведь не 'двадцатый'.

— Не волнуйся. Тебя прикомандируют к какой-нибудь команде, и вместе пойдете зачищать лабиринт.

— Так это еще и лабиринт. Шикарно.

— Думаешь мне оно самому нравиться? — взорвался Арчи, — Непроверенного новичка всовывать в слаженную команду, которая пять месяцев готовиться проходить испытание. Единственная надежда, что даже если ты умрешь, то, как и все Свободные, вернешься из Серых Земель. А вот парни, которые пойдут прикрывать тебе задницу, этой возможности лишены. И мало того, что они сами будут как на иголках, так придется еще тебя прицепом тащить!

Под конец отповеди сержант чуть было не кричал. И был прав. Я тут ною как прима-балерина, а он людей на смерть отсылает. Ведь это даже еще не Стражники, а так — заготовки. Очень редко НПС имеет возможность вернуться к жизни. Чаще всего они погибали навсегда.

— Прости, — произнес я с раскаянием в голосе.

— А, не бери в голову. Зря я на тебя сорвался. Но ты уж смотри там по обстановке, — я понял его не высказанную просьбу. Погибнуть в случае угрозы группе. Все верно. У меня еще будет шанс, а у этих неизвестных парней нет.

ГЛАВА 12. Ave, Caesar, morituri te salutant!

— Уфф, еле успел, — я пожал руки парней, и мы начали протискиваться на свободные места для зрителей, чему немало поспособствовали мои габариты.

Первый день турнира организаторы решили устроить в одном из пустующих доков портового района. Место пустовало уже лет десять. В порту вообще было великое множество бесхозных складов и пакгаузов. Последний корабль местного производства был спущен на воду семь лет назад. С тех пор максимум, что выходило из рук корабелов Скайфола — рыбацкие лодки. Робкие попытки узнать у местных, что же произошло пятнадцать лет назад в некогда цветущем и крепком герцогстве, наталкивались на стену враждебности и отчужденности. Но ничего, дайте время — раскроем и эту загадку.

На удивление среди зрителей мелькали не только лица игроков, но и местных НПС. Я бы даже сказал, что пропорция была пятьдесят на пятьдесят. Наконец, мы нашли свободные места и принялись обсуждать нашу предстоящую тактику.

— Парни, — начал друид, — сейчас ловите группу, и все переговоры отныне вести только через ее канал. На поле боя в голос, пока на трибунах — ручками.

Игрок Моня Горбатый предлагает Вам вступить в группу. Принять приглашение?

Жму 'да' и тут же появляется меню переговоров группы.

— Крий, ты успел выполнить условия турнира? — текст чата, конечно, не передает эмоции, но мне кажется, что Моня даже напрягся, ожидая услышать ответ.

— Не только выполнил, но даже перевыполнил, — я внутренне усмехнулся, следя за реакцией товарищей, — Мой уровень теперь двадцать первый. И, предвосхищая ваши вопросы, говорю сразу — я не великан. Как вы можете увидеть из пиктограммы в меню группы, мой класс Старший Судья. Раса титан.

— Это еще что за зверь? Откуда вырыл? — посыпались вопросы.

— Ребята, позже, по возможности честно, я отвечу на все ваши вопросы. Конечно же, после того, как подпишетесь под

соглашением о неразглашении, — соответствующий запрос в контору Алисы я уже отправил, — Сейчас я верю вам на слово и надеюсь, что вы не станете трепаться обо мне на каждом углу. Тем более прибывшим на сегодняшнем корабле представителям топ-кланов.

— Так, все увяли, — прекратил неуемное любопытство сопартийцев Горбатый, — У каждого есть свои секреты. Крий в своем праве. Он уже сделал для нас многое, и дал нам надежду на шанс выполнить задуманное. От своего лица клянусь, что ни словом, ни делом постараюсь не навредить тебе и не передавать полученную от тебя информацию иным лицам.

После слов друида, все мигом поутихли и так же поспешили заверить, что никому ни словечка не проболтаются. Между тем на импровизированной арене начиналось разворачиваться представление.

— Дамы и господа, — из-под свода помещения раздался хорошо поставленный голос конферансье, — Кидайте ваши кости ближе к сцене. Мы начинаем.

Барабанная дробь и на арене появились первые группы участников. Пять человек в одной команде и четыре в другой. Судя по экипировке, в команде?1 были: танк, два охотника-лукаря, жрец и разбойник. Их противниками выступали два орка-ддшника, шаман и жрец. Уровень игроков варьировался от пятнадцатого до двадцать восьмого. Команды заняли места друг напротив друга и застыли в ожидании команды.

— Как вы все знаете, спонсорами турнира выступают кланы 'Срезанный кошель' и 'Кровавая бензопила'. Победители турнира могут забрать награду в виде именного кубка, или освобождение от 'налога' на шесть месяцев.

Народ возмущенно загудел, проклиная жадных сволочей. Но как-то неуверенно и тихо, стараясь, что бы их ни услышали снующие туда-сюда представители названных кланов.

— Честь открыть наше шоу, — продолжил заводить толпу незримый конферансье, — Предоставляется командам Морли Жадного (гном-танк) и Дубинаукаса Ярого (один из орков). Председательствует сегодня глава Гильдии Воров Скайфола Шатор Скромник. Поприветствуем.

Организаторы неплохо постарались. Несколько световых артефактов-прожекторов с арены переместили свои лучи в направлении небольшой ложи устроенной на противоположной от нас стороне. Глава воров оказался кобольдом по комплекции больше похожий на шар, чем на своих собратьев из Картоса. Жидкие и не стройные хлопки свидетельствовали о том, что его вообще мало кто знает. Однако, хитрый ход. В случае облавы

подставится не главы кланов, а вот этот надутый и расфуфыренный индюк.

— Уважаемый Шатор будет выступать на нашем празднестве стали и крови в роли благодушного хозяина. Поэтому, Ave, Caesar, morituri te salutant!

После этих слов древнего приветствия гладиаторов Рима, бойцы на арене начали сходиться и обмениваться первыми ударами. Глядя на них, я между тем вспоминал прошедшие недавно события…

Несколькими часами ранее. Подземелья 'Игольного ушка'.

Нас привели в большой зал, в котором находилось пять стационарных телепортов. Возле одного из них собралась команда бойцов, к которым я вынужден буду присоединиться. Танк, виз, хилер и два дд-милишника. Их наставник в чине лейтенанта легкой пехоты как раз заканчивал давать последние наставления, когда мы к ним подошли.

— Привет, Рвач, — поприветствовал Арчи лейтенанта.

— И тебе не хворать, Ветер. Слышал будто ты перешел к внутренникам?

— Да, Годфри распорядился.

— Тогда мои поздравления. Проставляться завтра будешь?

— Если в наряд не поставят, то да. Я к тебе с таким делом, — и Арчи передал лейтенанту бумагу от капитана Безликих.

— Этот что ли? — буркнул Рвач 'Хромая нога', прочитав документ, — Как ты себе это представляешь? Я парней специально готовил к испытанию в составе пятерки.

— Не кипятись, читай приписку. Сейчас подойдет один из людей Рено. Он будет обеспечивать прикрытие Крия.

— Вашу мать! Вы что жопой думаете?! — взъярился пехотинец, — Ты хоть представляешь уровень противодействия, который их ожидает?

— Думаю, он будет не намного больше обычного, — лейтенанту ответил орк-разбойник, вынырнувший из стелс-режима прямо возле него. Орк оказался лейтенантом Безликих.

— Мой человек, — орк указал на мчащегося в нашу сторону нелепо выглядевшего человека в мантии, — жрец Элуны. Его задача не дать окочуриться нашему агенту и, по возможности, помочь вашим бойцам пройти испытание. Он его не прошел со своей командой, теперь будет наверстывать упущенное.

— Я буду жаловаться начальнику, — продолжал стоять на своем Рвач.

— Это приказ, лейтенант. Сэр Годфри его уже одобрил, —

пехотинец в ответ лишь махнул рукой и приказал своим рекрутом построиться.

Меня и Лягушонка (так звали юного Безликого) добавил к себе в группу капрал-рекрут Бойр, после чего мы один за другим вошли в портал.

Что я могу сказать про лабиринт? Это место запомнилось мне бестолковым боем и очень большим количеством самых разнообразных монстров. Летающие, ползающие, большие и маленькие, ядовитые и плюющиеся огнем — сонмы чудовищ. Они лезли на нас ото всюду: из-под земли и сверху, бегали по стенам и потолкам, некоторые обладали магией, у кого-то были острые, как остро заточенные кинжалы, клыки, копыта, крылья…всего не перечесть. Ни одного разумного. Их цель была только одна — уничтожить нарушителей. Убить нас.

Как-то само собой сложилось, что наши хилы и виз шли в середине группы, основной отряд проламывал дорогу вперед, а я прикрывал тыл и добивал подранков. Когда на меня наседали особо яростно, кто-нибудь из рекрутов приходил мне на помощь. Спустя час непрерывного мечемахания, я перестал понимать, куда и зачем мы идем. Мозг привычно, без моего участия, фиксировал повороты и пройденное расстояние, полученный и нанесенный урон, углы и векторы атак, а я думал лишь об одном — не подвести парней. Наши присты еле-еле справлялись с обновлением бафов и подлечиванием бойцов. Время. оно остановилось. Когда до нашей цели — артефакта, лежащего на алтаре в самом центре подземелья, оставалось пройти одну комнату, подошла к концу бодрость у ддшников, а у виза и хилов закончилась мана. Монстры немного откатились перед следующей волной и дали нам короткую передышку. Отсрочку неизбежного. Не знаю почему, но в этот момент я посмотрел в глаза нашему танку капралу-рекруту Бойру и увидел в них тоску и смертную обреченность. Они сделали все, что от них зависело, но вот сил не хватило.

— Свободный, — впервые за время безумной гонки по лабиринту обратился ко мне этот НПС. Нет, не правильно. Человек. Именно в этот момент я перестал разделять жителей Барлионы на игроков-людей и НПС. Не важно, какой они расы, пола и положения. Они все — люди.

— Передай лейтенанту Рвачу, что мы очень старались.

— Не дрейфь, капрал, — у меня в голове постепенно складывался план, — Ты женат?

— Нет, не успел, — видно было, что слова давались ему тяжело. Шкала его жизни была заполнена лишь на четверть.

— Если выберемся отсюда живыми, то пригласишь на

свадьбу, — в его глазах промелькнул лучик надежды, — Значит так — хватаешь на закорки сомлевших, и бежишь за мной. Маги следуют за тобой и на остатки бросают впереди меня свои самые убийственные массовые заклинания. Я же попробую расчистить вам дорогу.

Мой расчет был основан на том, что у меня еще оставался почти половинный заряд бодрости и вот-вот откатится возможность восполнить немного маны из мензурки.

— Ну что, служивые, жить хотите? Подъем, пехота. Встретим врагов, как подобает настоящим скайфольцам, — невольные соратники с удивлением смотрели на мою оскалившуюся в плотоядной ухмылке рожу, — Джамп, ждамп, ребята. Время танцевать танго с Костлявой. И, если ей понравиться, то мы сможем пережить этот день. Или вы хотите жить вечно?

Не глядя дальше на обалдевших и ничего не понимающих рекрутов, я положил меч себе на плечо и все ускоряющейся походкой направился в сторону последних монстров.

'Наверх, о товарищи, все по местам!
Последний парад наступает!..'

'Гололед', 'Резак воли', 'Ударная волна Воли' — нечего жалеть и экономить. Отступать не куда. За мною боевые товарищи…

'И стал наш бесстрашный, наш верный 'Варяг'
Подобен кромешному аду!..'

'Резак Тигра', 'Устрашение Волей', 'Замедление'…Взмах меча, еще взмах, еще…Кровь, ошметки плоти, панцирей, крыльев… Гололед спадает? — добавим! Ого, что это сбоку так жахнуло? Виз старается…

'В предсмертных мученьях трепещут тела,
Вкруг грохот, и дым, и стенанья…'

— Тарта-а-а-ррр! — все: МП — нет, бодрости 40 единиц, ХП

меньше 30 %… Осталось семь шагов и монстры закончатся. Уже видно, что это последние, а за ними наша цель — арка портала, которая начала активацию. Семь шагов…

'Прощайте, товарищи! С Богом, ура!
Кипящее море под нами!..'

Пять шагов. Что со мной происходит?! Тело…оно меняется! Я стал еще больше, укусы стали менее болезненны, а мои удары мощнее… 'адамантиевая броня' от непоколебимости… бафы от хилов… а это что?

'Внимание вы активировали первую боевую трансформацию 'Силач'. Описание: боевые трансформации доступны всем представителям расы титан начиная со второго изменения класса; физические параметры увеличены на 50 %, МДФ/ФДФ увеличены на 100 %, МДМГ/ДМГ увеличены на 100 %. Ограничения: расовое, откат — 6 часов, время действия — 10 мин.'

Удар, выпад, 'иглы'..Три шага… Сбоку заходите? Н-на, получай! Иллюминация справа? Лягушонок прикрыл… Когти, купленные у мастера Витуса, рассыпались в прах — не выдержали столь напряженного боя. Два шага…

'Лишь волны морские прославят одни
Геройскую гибель 'Варяга'!'

Получен опыт…Получены улучшения навыков…Получен Уровень…

— Бездна-а-а-а-а!!! МЫ ПРОРВАЛИСЬ!!!

В то время, пока я предавался воспоминаниям, на арене первый бой подходил к завершению. Команда Дубинаукаса Ярого потеряла только одного шамана, в то время как их противники за исключением гнома-танка уже отправились на перерождение.

— Поздравляем наших первых победителей! Приглашенный специалист — досточтимый жрец Элуны Освенцим Дахауский в скором времени вернет из Серых Земель шамана выигравшей команды. Что бы не задерживать время между схватками, наши спонсоры, а я напоминаю, что это кланы Самаэля Белявого и Иглобрюха Шепелявого, продумали да же этот момент.

Достопочтенной публике не придется долго ждать начала следующей схватки…

Пока конферансье распинался и возносил хвалебные оды 'кошелькам' и 'бензопилам', маленькие и юркие гоблины выбежали на арену и в спешном порядке начали приводить ее в первоначальное состояние. На их счастье, работы было не особенно много, так как милишники это все же не маги. Вот те действительно после боя оставляют за собой поле сплошь изрытое воронками и ямами.

— На арену вызываются… — дослушать мне не дали, так как Моня по пати-чату приказал всем подымать свои мощи и двигать к служебному входу — следующий бой наш.

За кулисами…было как обычно бывает за кулисами. Кто-то бегает как угорелый с непонятной целью, кто-то матерится и ищет ну ОЧЕНЬ нужную вещь, которой уже хрен знает, сколько не пользовались, но вот именно в данный момент она понадобилась. В отдельной, наспех отгороженной каморке, постоянно раздавался стук деревянных и глиняных кружек, доносились женский смех и тосты наподобие 'вздрогнем' или 'за ПЗД!'. Относительным уголком спокойствия оставалось место для подготовки гладиаторов. Так как это был все же не древнеримский Колизей, то надсмотрщиков и кандалов не было. Просто несколько огороженных друг от друга комнатушек.

— Значит так, хлопцы, кто нам будет противостоять — неизвестно. Кто может предложить нормальную тактику? В первую очередь это касается тебя, Крий. Мы уже сыгранная группа, а ты у нас новичок. Что ты можешь?

— Моя сила в постоянных силовых атаках. Работаю двумя руками: ДМГ основного оружия — 3800, вспомогательного — 2500. Могу использовать магию, в основном Школа Льда. Есть расовые навыки, но использовать часто не получится — жрут бодрость. Расовый комплект приказал долго жить после ускоренной прокачки, так что теперь придется щеголять в подборке с аукциона. Дорого, но что поделать. Вещей на мой рост без привязки к расе или классу — раз, два и обчелся. ФДФ на уровне 324 единицы, МДМГ — 561 единица. Плюс ко всему у меня двадцати процентная защита от огня и яда, а так же десяти процентная от холода. Шанс крита составляет одиннадцать процентов, уклонения — четыре процента. Экспериментально выявлено, что крит чаще срабатывает при атаке магией, чем холодным оружием, — товарищи слушали очень внимательно и не перебивали, я перевел дух и продолжил, — Варианты тактик я вижу следующие:

Номер 1. Утгур прикрывает Горбатого и ловит все, что предназначено друиду; я держу милишников на подобие орков Дубинаукаса; монах сковывает лучников; Мо хилит, бафает и по своему усмотрению атакует, но в приоритете лечение.

Номер 2. Тануки и я атакуем магов и лучников, гном держит контактников и не пускает их к друиду. Если у противников есть 'ножи' и маги, то монах связывает ддшников. Мне со своим ростом проще и быстрее добраться до дальнобойщиков. Вроде все.

— В целом верно, — повел итоги пати-лидер, — только я еще могу кастовать 'Сумеречного волка' в помощь танку. Это заклинание, призывающее на минуту фантомного пета — живет всего три удара, но грызет не плохо. Пришлось прикупить перед турниром. Оно конечно не по уровню и штрафы дикие, но эффект должен быть. Наверное…

Между тем, на арене завершился очередной бой и под крики и хлопанье зрителей, победу праздновала команда ДэнЫса Сказочника. Настал наш черед

— На арену вызываются команды Мони Горбатого и Ульфа Ломателя!

Ба! Старые знакомые. Похоже, организаторы решили дать еще один шанс провинившимся и не выполнившим свою работу бандитам. Посмотрим, кто кого. Парни, услышав, кто нам будет противостоять, явно приободрились и жаждали реванша за проигранный, в принципе, бой.

— Тактика номер два, — отдавал последние команды перед выходом на арену ПЛ, — Крий давит Сову и Крака. Тануки, на тебе Заноза, потом переключаешься в помощь Утгуру. Чиная (темный эльф-предатель) я держу 'корнями'…

Арена. Со стороны скамьи для зрителей она кажется чем-то игрушечным и не настоящим — театром, где разыгрывается спектакль для зрителей. Но когда ты стоишь внутри этого круга, и сердце бешено стучит в ожидании начала кровавой схватки — это совершенно иное. Адреналин, враг, крепко сжатый в руках меч — вот, что такое Арена для участника. Шум и крики толпы отходят на другой план, остаешься только ты, товарищи, враги и верный клинок. Все остальное вторично. Последние мгновения перед боем. Нервы натянуты, как стальные струны, кажется, будто тронь и они зазвенят. Время замедлило свой бег, звуки слышны как сквозь вату…

— Ave, Caesar, morituri te salutant!

Ведущий дает отмашку, и все приходит в движение. Рывок в сторону, уходя с линии атаки лучника и мага. Перекат, вскакиваю на ноги и зигзагом приближаюсь к своим целям. Неясное

предчувствие заставляет забросить меч за спину, и тут же чувствую удар в спину. Хвала Тартару, удар пришелся в лезвие меча.

— Он мой, — это Хитокири берет на себя одного из разбойников. Все правильно, это его работа.

С этой заминкой не успеваю уклониться от файербола — минус шестьдесят ХП. Тут же ощущаю приятное дуновение теплого весеннего ветерка и вижу, как полоска жизни начинает медленно расти — хил друида не особо мощный, и растянут по времени, но это лучше, чем ничего. Сзади раздался шум столкновения двух металлических масс — Ульф и наш танк сошлись в клинче… Меняю тактику и резким рывком ухожу в сторону и, как оказалось, вовремя! В том месте, где я должен быть, полыхнула ослепительная вспышка и одна за другой в землю впились три стрелы. Заклинание наверняка было с оглушающим эффектом. Хорошая связка маг и лук, но вам это уже не поможет. Так же, как и в лесу, я вначале накинулся на лучника. Сова, по всей видимости, вкладывал все свободные очки в ловкость и силу, так как сложился он буквально от одного удара. Но даже не смотря на это, из четырех выстрелов, которые он произвел по мне практически в упор, два были с критом. Как итог — минус 453 ХП от полоски жизни. Хм. практически половину снял.

'Вы одержали победу над другим игроком в режиме дуэль/масс дуэль. Получено достижение 'Азы ПВП' (прогресс 1/10). Текущий бонус: нет'.

Крак, видя, что его товарища постигла незавидная участь, поставил уже знакомый мне 'щит мага' и принялся копаться в сумке-инвентаре.

— Твоя быть моя пища, — я не говорил, что снял перед боем амулет-переводчик? — Ави-и-ис![20]

Один меч — хорошо, а меч с когтем лучше! Не знаю, что там собирался достать злобный маг, но он не успел. Все же он уже изрядно поистратился до этого, пытаясь подстрелить мою тушку. Его ошибка была в том, что лупил площадными заклинаниями. Да, у них наибольший урон и шанс зацепить меня выше. Казалось бы. Вся беда у людей от линейного и последовательного мышления. Вот как он видел ситуацию?

1. Громила-великан, слишком резвый, но достаточно большой.

2. От одиночного заклинания может уклониться, но от массухи с дополнительными эффектами уже навряд ли.

3. Побежит прямиком к дальнобойщикам, как на лесной дороге под Скайфолом.

Вот и все. Логическая цепочка с заведомо неверным алгоритмом поведения противника. Вместо того, что бы бежать прямо я петлял и скакал туда-сюда как заяц. Где это видано, что бы такая туша выделывала чуть не акробатические номера? Это же аксиома игрового, да и реального мира. Раз большой — значит дурак. Все ожидают прямолинейных действий, как в сумо, или борьбе, когда встречаются супертяжи. Они же не прыгают кузнечиками друг возле друга, а входят в контакт и начинают ломать друг друга. Чаще всего, тот у кого лучше физподготовка — победил. Техника важна, но она вторична.

Расправившись со своими противниками, я обернулся оценить сложившуюся обстановку. Монах и дроу-ассасин кружили в своем непонятном танце 'нож против шеста', гном уверенно сдерживал варвара Ульфа, а друид бегал от Занозы, при этом он успевал раздавать хил всем сопартийцам. Ну, что ж пора вмешаться и помочь команде.

— Моя идти делать мало-мало больно! МОЯ ХОТЕТЬ КРОВЬ! — в ответ на мой рев трибуны взывали еще громче.

Пока Мо и Енот справляются, так что не будем им мешать, а лучше подсоблю танку. Ульф так увлеченно пытался расковырять гнома, что напрочь позабыл об окружающем мире. А не провернуть ли один фокус? Прячу меч в ножны, разгоняюсь и сшибаю горе-варвара с ног. При этом коготь дракона так удачно вошел в бок Ульфа, что он буквально оказался нанизан на него. Эге, похоже, его здорово оглушило. Нужно воспользоваться моментом.

— Демон помогать человек-дерево, — гном не стал вдаваться в дискуссию, а лишь утвердительно кивнул и поспешил на помощь к Моне.

Что есть гладиаторские бои в первую очередь? Это шоу. Кровавое, но от того еще более притягательное представление. И главные на этом празднике крови и зрелища не бойцы, а зрители. Беснующаяся толпа. Она может вознести гладиатора на вершину, а может низвергнуть вниз. Настроение толпы так же переменчиво, как погода в феврале. Я собирался устроить небольшое представление в духе Колизея.

Для этого мне пришлось дождаться, пока товарищи разделаются со своими противниками и время от времени бить Ульфа по голове, тем самым не давая ему выйти из стана. Когда парни закончили, я одной рукой поднял варвара над землей и вышел в центр арены. Лучи-прожекторы свелись на мне.

— Ты хотеть кровь?! — закричал я зрителям в зале, — Ты

хотеть смерть! Я давать тебе битва! Я давать тебе красивый смерть! Я спрашивать твоя для него: жить или кирдык!

Зал замер. Мой голос, специально усиленный организаторами, разлетелся по всем уголкам помещения и звонки эхом отдавался в ушах зрителей. Когда я уже заволновался, что меня не поняли, я услышал нарастающий гул голосов.

— Смерть. Смерть! Смерть! СМЕРТЬ!!!

Зал встал. Толпа неистовствовала. Как завершающий штрих, я развернулся в сторону ложи и уставился в сторону Шатора Скромника. В этот самый момент ему что-то нашептывал в ухо лощеный хмырь в смокинге. Толстяк отстранил советчика, поднял руку со сжатым кулаком и выставил большой палец. Вниз.

— АБИ-И-ИС! — резко вздымаю тело Ульфа над головой и опускаю на выставленное колено. Слышится хруст костей, ликование зрителей, всплывают системные сообщения…

'Получено достижение 'Гладиатор' 1 уровня. Текущая награда: +100 репутации со всеми фракциями. Прогресс: 1/50 зрелищных убийств в гладиаторских боях'.

Использован боевой клич 'Абис'. Использование боевых кличей увеличивает на 5 % параметры группы сроком на 5 мин. Откат: 20 мин. Хотите сделать его постоянным?'

'Получено улучшение характеристики 'Вера Древних'. Текущее значение: 30 (45/100)'.

'Азы ПВП' прогресс 3/10…'

Вот так вот. Кажется, я разгадал как происходит наибольший рост характеристики 'Вера'. Жертвоприношение. Уже не в первый раз замечаю, что после произнесения одного из имен праматери и последующего за этим умерщвления кого-либо, эта своенравная характеристика растет. Что-то я отвлекся — я же еще на арене. Надо закрепить успех и покривляться в духе варваров-великанов, а затем уводить растерявшихся от нежданно свалившейся славы друзей.

Минут через пять, уже за кулисами, к нам подошла группа 'бензопил'. Старшим у них был тот самый франт в смокинге который был советником Шатора.

— Вай-мэй, не знал, что среди нынешней молодежи есть интересующиеся традициями Древнего Рима. Я был приятно удивлен. Позвольте представиться — Марк Троянец. Заместитель главы клана 'Кровавая бензопила'.

— Моя не сказать солнце твоя, — блин, косноязычие великанов иногда просто бесит. — Моя помогать друг. Ты не есть друг.

— Наш недалекий товарищ хотел сказать… — попытался сгладить ситуацию Мо, но был перебит Троянцем.

— Май-вэй, не стоит оправдываться, юноша. Крий сказал истинную правду — мы далеко не друзья и ваши разногласия с Белявым нам известны. Просто я хочу вас предостеречь, что Самаэль не простит вам вторичного унижения, а потому сделает все, что бы вы вышли на его команду. Не вы одни обладаете интересными персонажами.

— Зачем вы нам это рассказываете? — нахмурился наш ПЛ.

— Скажем так… май-вэй, пока я делаю это из любви к искусству. Юноша смог затронуть мою душу своим выступлением. А после турнира мы поговорим отдельно. Позвольте откланяться.

Щеголь со своей свитой ушли, а мы пристроились в первом попавшемся закутке и обсудили итоги схватки и полученной информации.

— Ребята, сколько нам еще предстоит сегодня боев? — хвала всем богам, что в пати-чате я мог нормально разговаривать.

— Еще два, — ответил гном, — Кстати, я заметил букмекеров. Пока вы искали где приткнуться, я успел разузнать у них кто будет нашими следующими противниками.

— Давай уже, позер, не томи, — подстегнул ухмыляющегося товарища Тануки.

— Сам дурак. Следующий бой будет против четырех воинов и одного жреца. Последняя же на сегодня схватка вероятнее всего будет против шести игроков: два танка, два бойца и два жреца. Вывод по последней группе сделан на анализе их теперешних соперников — хил, виз, лук и два разбойника. Танки спокойно прикроют своих хилов, а воины тем временем разберутся с луком и визом.

— Уфф, это не так уж сложно, — Мо облегченно выдохнул, — Против разбойников и магов драться сложнее. На наше счастье последних в Скайфоле мало.

— Кстати почему, — действительно я видел довольно много воинов, разбойников, присутствовали жрецы, но визов и лучников было не так уж много.

— Очень дорогие персонажи, — пояснил Енот.

— Не понял.

— Блин, все время забываю, что ты нуб. Все просто. Охотники и визы уровня эдак до сотого чаще всего соло игроки. Все потому, что позволить себе нормальную экипировку для этих классов могут или задроты, или донатеры. Стрелы, бутылки маны, жизни, заклинания — все это стоит денег. Далеко не каждый клан готов вываливать круглую сумму на прокачку персонажа, который может переметнуться к другому клану, и от которого нет особой

пользы до сотки. Вот потом они начинают рулить, а до этого эти классы — транжиры. Проще собрать и вооружить мили-пати из вояк и хилов, чем таскать прицеп из быстро выдыхающихся и имеющих мало жизней магов и разбойников. Кста, что это за цирк ты устроил там?

— Да, Крий, зачем ты выкаблучивался на арене? — поддержали Хитокири остальные члены команды.

— Не знаю мужики. Нахлынуло что-то. Я подумал, что нам для выполнения нашей миссии необходимо как-то выделиться, чтоб нас запомнили. Ведь когда Большие Братья накроют всю эту шарашкину контору в нас не должны заподозрить 'кротов'. А так чем более популярны мы будем, тем тяжелее будет нас подставить бандитам и меньше вероятность того, что именно мы сдали 'малину'.

— Логика в этом есть, но этого не достаточно, — протянул Горбатый, — Вова, где ты говорил обретаются букмекеры?

— А че сразу Вова? Я завязал с азартными играми, — а глазки-то у гнома забегали.

— Колись уже. Я знаю тебя, как облупленного. Сколько поставил и на кого?

— Да так, пустячок.

— Владимир, не зли меня. Сколько?

— Сотню, — смущенно промямлил наш Демон Битвы, — На нас.

— Могло быть и хуже, Дима, — попытался встать на защиту танка Енот, — Помнишь сколько он просадил в том казино в Лас-Вегасе?

— Юра, дело не в этом… А, горбатого могила исправит, — махнул рукой Моня Горбатый, — Так же как этот рулеткозависимый узнал про наших противников, так и они наверняка знают про нас. Но есть и плюс. Букмекеры наверняка в доле с организаторами, а значит, если мы будем постоянно ставить на себя небольшие суммы, то шанс того, что нас кинут тень подозрения в сговоре с властями снизится. Володя, подчеркиваю для тупых — небольшие! Так хоть какой-то прок будет от твоей болезни. Хорошо, что твоя жена, а не ты распоряжается вашим семейным бюджетом. Уже все премиальные просадил бы.

— Мо, отстань, а? Ну что в этом такого?

— А то, что в случае провала, по твоей милости налог с пяти штук для нас вырастет до десяти с носа! Ничему тебя жизнь не учит.

Гном имел раскаяный и потерянный вид. Но мне его не было жаль ничуточку — никогда не понимал увлечения азартными

играми. Зато я теперь знаю, как зовут моих сопартийцев в настоящей жизни.

Последующие бои не вызвали особых напряжений сил и не принесли особых сюрпризов. Первая команда была слабо сыгранной и даже наличие жреца-приста не спасло их от поражения. Насевшие на нас бойцы упустили из вида монаха, который в стелс-режиме подобрался к хилеру и в несколько ударов убил его. Оставшиеся без поддержки и бафов милишники начали терять одного бойца за другим. Последнего воина мы убивали втроем, устроив из этого действа кровавое зрелище на потеху публики. Потерявший более двух третий жизни игрок вертелся как уж на сковородке, но это уже ничего не решало. Ловким ударом в падении и нырком под ноги, Тануки провел серию ударов вспомогательными парными кинжалами и, перерезав сухожилия на ногах, сумел навесить дебаф 'Столбняк' не позволявший жертве двигаться в течение пяти минут. Мы с Вовой-гномом не сговариваясь одновременно шагнули к жертве. Утгур двумя красивыми ударами отрубил незадачливому бойцу руки, а я отрубил голову. Больше всего не повезло низкорослому гному — хлынувшая из ран кровь щедро облила нашего танка с головы до ног, сделав его действительно похожим на демона битвы. Маленького, красного демона.

Перед последней схваткой толпа приветствовала нас как своих любимчиков. Нам аплодировали, кричали наспех выдуманные речевки и кто-то даже бросил на арену букет цветов, который очень удачно попал в лицо Мо, вызвав бурю смеха у зрителей и негодование друида. В разрез с протоколом, организаторы дали нам сделать полный круг по арене, в то время как оппоненты стояли в ее центре и смотрели на нас волками. Когда накал оваций начал стихать, конферансье вежливо! попросил нас встать на свои места и дал отмашку к началу боя.

Что я могу про него сказать? Злость и зависть не лучшие помощники в драке. Раззадоренные насмешками и улюлюканьем зрителей и позабыв про тактику боя, противники начали гонять нас по всей арене. При этом особо выделился наш Мо. В предыдущих боях он только и делал, что убегал, или лечил. В этом же он отвел душу. Бросившиеся за ним танки пытались довольно неуклюже взять его в 'клещи', но из этого ничего не получилось. Постоянные корни бросаемые друидом и гололед с моей стороны, превратили бравых вояк в посмешище для публики. Вообще заклинаниями в первый же день я старался не пользоваться, и всегда тщательно маскировал так, что со стороны казалось будто это наш Мо магичит напропалую и имеет безразмерный запас маны. Так вот, возвращаясь к нашим …э-э

даже затрудняюсь дать аналогию, на что походили вражеские танки. Скорее они напоминали коров на льду. Очень медленных и неуклюжих.

Пару раз, когда они еле двигались, Мо успел даже нарезать несколько кругов вокруг, тем самым приводя толпу в экстаз.

Тем временем мы втроем успешно разделались с оставшимися без охраны хилерами и двумя кинжальщиками. Добивали танков уже все вместе, при этом не вовремя вылезший из стелса Тануки, чуть было не умудрился отправиться на перерождение. Благо нормально сработал гном, успевший выпихнуть из-под удара зазевавшегося и много о себе возомнившего монаха. Но, даже не смотря на это, мы завершили нашу третью схватку то же без потерь, и в уже ставшим фирменным стиле 'фаталити'.

— Дамы и господа! Гости и участники! — конферансье прервал ликование приветствовавшей нашу победу публики, — К сожалению, первый день наших состязаний завершился. Завтра пройдут встречи с одной шестнадцатой до четвертьфинала включительно. О времени и месте проведения завтрашних боев будет сообщено дополнительно. Сейчас же просим проследовать за членами кланов-организаторов и не создавая паники и толчеи покинуть помещение. Дело в том, что сюда движется отряд стражи, который, вне всякого сомнения, хочет закрыть наше мероприятие. Свободным жителям не рекомендуем выходить в офлайн прямо в помещении, так как возможно здесь будет устроена засада. Благодарю за внимание и до встречи на Арене завтра вечером.

Вне смотря на предупреждение, паника и давка все же образовались, а потому мы ретировались через задний ход, который был за кулисами. Понаблюдав в сторонке за спешно покидающими док жителями и игроками, я распрощался со своими товарищами, которые поспешили покинуть Барлиону, предоставив мне отдуваться перед кураторами.

Решив, что отчет можно сдать и утром я плюнул на все и отправился в уже знакомую мне 'Гордость и Предубеждение'. Удобно развалившись на мягкой кровати, которая вполне даже подходила под мои габариты, я, используя возможности медицинской капсулы повышенной комфортности, забрался в сеть почитать новости и полазить по форумам посвященным Барлионе.

Новостная лента как обычно пестрела от курсов и котировок акций, в мире где-то что-то строилось, где-то взрывалось. В общем, рутинная скука. Быстро пролистав новости, я полез искать упоминания о сегодняшнем событии. Ссылок и видео было море.

Больше всего файлов было с боями, где участвовала наша команда. Кое-где уже были созданы голосовалки на темы: 'самый харизматичный участник' — в данной номинации, как ни странно лидировал с небольшим отрывом Мо; 'самое красивое убийство' — тут мы то же были вне конкуренции; 'кто победит?' — тут явных лидеров не было, мы немного опережали своих соперников только благодаря пиару, что далеко не показатель.

Помимо официальных форумов 'бензопил' и 'кошельков', сведения о подпольном турнире в Скайфоле были выложены на сайтах почти всех топ-кланов Малабара и даже удостоился упоминания на официальном сайте корпорации. Это свидетельствовало только об одном — прибывший сегодня вечером в порт корабль привез-таки эмиссаров. Так что придется прятаться и стараться не попадаться им на глаза.

'Могло быть хуже', — проскочила запоздавшая мысль, прежде чем я отправился в царство Морфея. Всю ночь мне снилась Алиса. Эх-х, как же не вовремя бордель закрыли на ремонт!

ГЛАВА 13 'Топы, тролли, утюги'.

— Хорошо живет на свете Винни Пух! От того поет он эту песню в слух.

Человек — это такое существо, которое привыкает ко всему. Вот так и я свыкся с тем, что Барлиона становится моим новым домом. Умом, конечно, понимаю, что это все выверты мозга и эффект 'полного погружения', но это не меняет сути. Вот с такими нехитрыми мыслями я встретил очередное утро. Солнце медленно и лениво поднималось над горизонтом и заполняло своим светом улицы Скайфола. Легкая дымка ночного тумана нехотя уходила в низинки и подворотни для того что бы через какое-то время выпасть каплями росы на булыжную мостовую и зелень не тронутого урбанизацией средневекового города.

Отмахав часик в компании с Карлом (так звали вышибалу 'Гордости') топором, я с чувством глубокого удовлетворения принялся завтракать. Кувшин молока, большая миска гречневой каши с жареными куриными бедрышками, а так же яичницей из десятка яиц привели меня в состояние гармонии с окружающей действительностью. Закрыв глаза и предаваясь неге от сытого желудка, я принялся строить планы на сегодняшний день, когда мое одиночество было прервано самым наглым образом. Кто-то уселся за мой столик и утянул прямо из-под носа недопитое мной молоко. Открыв глаза, я увидел перед собой трех игроков, которые несомненно являлись эмиссарами топ-кланов Малабара прибывших с целью поиска людей получивших 'первое убийство'. Яррин Пламенный из 'Феникса', Горромат Блистательный — 'Лазурные Драконы' и Перикл Афинский из 'Наследников Титана'. Чуть в стороне в широкополой шляпе на подобие той, что носили мушкетеры, стоял Разбойник Аскольд Рюген из 'Темного Легиона'. Ну, да, ему быть в компании с 'курицей' моветон, но вот послушать разговор и в случае чего вмешаться — это запросто.

— Привет, — ставя пустой кувшин на стол с наглой усмешкой и презрением в глазах, поздоровался Яррин, — До нас краем уха дошла информация, что ты недавно объявился в городе. Может, слышал или видел что-нибудь про тех удальцов, кто сумел получить 'первак'? Мы заплатим.

Сказал, что выплюнул. Заплатят они, понимаешь. Самовлюбленный, наглый юнец и маг огня 256-го уровня прикрывающийся мощью клана.

— Твоя не платить молоко коровы. Твоя брать мое. Твоя платить натура, но я не любить мальчик, я любить женщина. Ты не есть женщина.

Дернувшегося ко мне Пламенного остановили Гарромат и Перикл.

— Яр, прекрати. Ты повел себя по-хамски, малек то же ответил неадекватно, но мы сюда прибыли не затем, что бы тут же вылететь назад из-за ПК в мирной зоне, — попытался урезонить 'феникса' представитель Лазурных.

— Молодой человек, аналитики наших кланов пришли к выводу, что с вероятностью в 35 % вы лично могли участвовать в прохождении данджа, или с вероятностью в 17 % могли видеть, или знать тех, кто его вскрыл и прошел. Поэтому давайте оставим в сторону эти дурацкие подколки и поговорим, как здравомыслящие люди.

— Моя не хотеть говорить твоя. Ты пришел с любитель мальчик. Мое племя скармливать таких урглаxx. Урглаxx много визжать, хрюкать, гадить и есть все подряд. Урглаxx вкусный когда его кормить нежный мясо таких как ты.

Хамил ли я им? Да, несомненно, но боязни за свою шкуру особо не испытывал. 'Тигр' не легендарка, и при смерти выпасть может, но шанс не велик. Кольца вообще можно только передать добровольно. Золото? Золото еще вчера перед гладиаторскими игрищами было надежно спрятано в банке. Оставшейся мелочевки как раз хватило на ночевку и завтрак. Испорченные отношения с представителями топ-кланов? Ну, так я и не хотел в них вступать. С дугой стороны эти типы явно не отцепятся, и разговаривать с ними все же придется, а то они могут устроить мне много неприятностей. Например, наймут половину местных игроков, что бы держали меня на точки респа и не выпускали из города. Да мало ли что можно придумать способов мести обладая фантазией и ресурсами?!

— Моя говорить тайна больших людей тот конокрад, — хм, оказывается в языке великанов есть слово 'конь', но нет слова 'вор'. Легионер же при моих словах снял свою шляпу и изобразил куртуазный поклон с подметанием пола в стиле времен Людовика-Солнце.

— Крий, я восхищен твоими дипломатическими способностями. Пожалуй, видео с тем как ты унизил 'курицу' достойно того, что бы попасть в анналы нашего форума, — от очередной разборки между 'фениксом' и 'вторым' Яррина снова удержали Перикл и Гарромат. Какого-то буйного переговорщика прислали 'фены'. Я был о них лучшего мнения.

— Яр, если ты надеешься, что без папочки Хелфаера, у тебя есть шансы против меня, то ты глубоко ошибаешься, но если хочешь это проверить, то давай в полдень выйдем за ворота этого славного городишки, — продолжал издеваться Аскольд, — А

сейчас будь добр, освободи седалище. Нам с Крием есть о чем поговорить. Господа, сочувствую вам, но вы сами связались с этим м-м. индивидом.

Бросая негодующие взгляды на меня и легионера, троица вынужденно была освободить места за столиком и переместиться к барной стойке и уже оттуда следить за ходом наших переговоров.

— Айн момент, — Аскольд достал из своего рюкзака свиток, прочитал его и над нами раскинулся 'полог дипломата' — отличное средство для ведения приватных разговоров и от прослушивания оного чужими ушами. Со стороны будет казаться, что мы говорим о погоде, цветочках и прочей ерунде. Пока легионер производил манипуляции со свитком, я достал новый амулет-переговорник и напялил его себе на шею.

— О, я гляжу вы не чужды нормальной человеческой речи, милсдарь.

— Проводя долгое время в странствиях и вдали от родных гор, поневоле обзаведешься кучей мелких, но необходимых вещей и подспорий — вернул я любезность.

— Крий, не буду ходить вокруг да около, а перейду прямо к делу — что ты хочешь за свою информацию?

— То есть уверения в том, что я 'ни сном ни духом' и 'знать ничего не знаю' вас не удовлетворят?

— Мы же взрослые люди, в отличие от предыдущего оратора, — открытая улыбка Разбойника подкупала и наверняка нравилась девчонкам, — Но я далеко не тот человек, который ведется на подобную ерунду.

— Хорошо. Тогда заключим сделку. Я расскажу тебе все об интересующих тебя персоналиях, если ты выполнишь мою просьбу.

— Хм. То есть ты точно что-то знаешь о Лаборатории. Ладно, излагай свои уловия.

— Ничего сложного. Ты на три дня уводишь за собой всех топов, что сейчас рыскают по Скайфолу и окрестностям в поисках 'проходимцев' и самой лаборатории. Я же по истечении этого срока раскрываю тебе тайну 'кто прошел данж' и даже указываю предположительное место его расположения.

— Исходя из того, что ты не знаешь точного места расположения Лаборотории, ты лично ее не проходил, но по твоим же заверениям кто это сделал знаешь. Хорошо, что будет если ты мне соврешь? Какие гарантии, что инфа будет правдивой?

— Честное слово тебя не устроит, как я понимаю? — дождавшись утвердительного кивка, я продолжил, — Отлично.

Тогда поступим так, нашу сделку засвидетельствует Хранитель.

— Еще скажи Император, — ухмыльнулся мой визави.

— Если бы ОН здесь имел силу, то я непременно призвал бы в свидетели его, — насмешку с лица Разбойника стерло в тот же миг, — а так как это Свободные земли, то здесь всем верховодят Хранители.

— Допустим. Я до этой командировки мало интересовался Свободными. Я больше спец по Малабару и Картосу.

— Так вот, в случае, если я совру, то с моего счета на счет клана Темный легион будет переведена сумма равная одному миллиону золотых.

— Ого, а у тебя хоть есть столько?

— Если информация о лицах получивших 'первое прохождение' подземелья 'Заброшенная лаборатория титанов' и ее приблизительные координаты будут верны, — я проигнорировал его вопрос, — То аналогичная сумма будет переведена со счета клана Темный легион на мой счет.

— Минуту назад речи про деньги не было, — пошел на попятный Аскольд.

— Так и разговора про гарант доверия то же не было.

— Мне необходимо связаться с руководством.

— С Плинто? — решил я блеснуть познаниями.

— Есть люди повыше и позначимее его, — произнес Аскольд, при этом его взгляд приобрел слегка отсутствующее выражение — видимо вышел по клан-чату на своих командиров.

Через пару минут, видимо получив новые инструкции, тряхнул головой и произнес в пространство:

— Хранитель, взываю к тебе. Мне нужна твоя помощь.

— Ты звал меня, я пришел. Если вызов был необоснованным, ты будешь наказан, — на столе рядом с нами появилась птица очень похожая на попугая и именно она произнесла эти слова. Судя по реакции легионера, он ожидал нечто другое. Мне же было любопытно — это был тот же Хранитель, которого я видел ранее, или все же другой? Кто там знает про их личины?

— Э-мм. Хранитель прошу засвидетельствовать сделку между кланом Темный легион и игроком Крием, — Разбойник, не смотря на потрясение, четко пересказал суть наших договоренностей, после чего Хранитель подтвердил заключение сделки и исчез.

— Ну, что же встретимся на этом же месте через три дня, — одновременно с этими словами Аскольд снял 'полог' и рванул к выходу. Троица топов мгновенно последовала за ним.

'Нет, положительно этот день начинается очень удачно' — подумал я, направляясь в сторону кузницы мастера Витуса.

Город просыпался. Местные торговцы открывали свои лавки и уже бойко торговались с немногочисленными ранними покупателями. Завидя меня некоторые вскидывали руки в приветственном жесте, а некоторые заговорщицки подмигивали. Кое-кого я узнал — они были вчера на ристалище. Здороваясь по пути со знакомыми НПС, я в скором времени добрался до кузницы, возле которой уже хлопотал Витус.

— Доброго утра и хорошего вам дня, мастер.

— А, Крий, привет. Как тебе мои когти? Пригодились?

— Да, мастер Витус, они мне очень помогли, но, к сожалению, я столь интенсивно их использовал, что металл не выдержал и они сломались в бою.

— Это с кем же ты так за вчерашний день успел повоевать? — удивился кузнец.

— Большой Брат подсобил, — я ткнул пальцем в направлении Цитадели.

— Эти могут. Так с чем ты сегодня пожаловал? Подобрать тебе новое оружие покрепче или кузницу арендовать хочешь?

— Нет, мастер, благодарствую, но новое оружие мне без надобности. У меня есть свое, — я достал жезл-коготь и не открывая его свойств продемонстрировал его кузнецу.

— Кость? Ты уверен… — Витус прервался на полуслове. При этом его лицо выражало смесь эмоций от крайней степени удивления до фанатичного благоговения, — Не может быть. Откуда у тебя ЭТО?

— Э-э. Мастер, а в чем собственно дело?

— Иди за мной, — приказал Витус и направился в внутрь кузницы. Мне ничего не оставалось, как последовать за ним.

Мастер дернул за какой-то рычаг и открыл люк в подвал. Закрыв кузницу изнутри, он взял факел, зажег его и начал спускаться вниз. Спуск привел нас в подвальчик, заваленный разнообразным металлом и изделиями из него. Сунув руку в одну из куч с железом, Витус на что-то нажал и к моему удивлению одна из стен без единого скрипа начала уходить в сторону, открывая вид на винтовую лестницу, ведшую глубоко под землю. Спускались мы минут двадцать, и я уже хотел спросить 'куда собственно идем?', когда мы, наконец, достигли цели. Это был огромный зал. Света от факела Витуса хватало лишь для того, что бы разогнать тьму шагов на десять-пятнадцать вокруг, но все равно — масштабы впечатляли. Красивейшая мозаика на полу была выполнена из полудрагоценных камней, вплавленных в гранитный пол, что уже само по себе было удивительно. Камни при воздействии высоких температур, необходимых для расплавки гранита, должны были потерять свои свойства и в

лучшем случае деформироваться. Здесь же все было с точностью до наоборот — наверняка не обошлось без магии.

Анфилада десятиметровых колонн с капителями, выполненными в коринфском ордере, некогда поддерживала каменную двухскатную крышу-навес, остатки которой можно было наблюдать на полу. Расставленные по всему виденному мной пространству статуи, были полны изящества и детально проработаны. Они изображали красивых женщин и мужчин, облаченных в тоги и древнегреческие одеяния. Часть из них была разрушена, некоторым не доставало рук или ног, как всем известной Венере Милосской, но в целом это место производило впечатление музея античности. Впрочем, глупо было бы предполагать, что Витус привел меня поглазеть на древности просто так. Мои догадки оправдались в полной мере, когда мы приблизились к центру зала.

Это был явно не музей, это был храм. Храм-оракул Древних. Девять пустых постаментов образовывали круг, в центре которого был алтарь круглой формы. На алтаре лежал точно такой же жезл-коготь как у меня и девять Сердец. Каждое Сердце имело свой цвет, и они были пусты.

— Мой род тысячелетиями хранил тайну этого места, — заговорил Витус, — Это храм Изначальных, или как их теперь называют Древних: Хаос, Калиго, Гея, Никта, Тартар, Эреб, Уран, Понт и Эрос. Мы долго ждали возвращения их детей — титанов. В Великой Войне мы проиграли, но все равно верили, что придет час, и Изначальные вновь вернуться в Барлиону.

— Как это связано со мной?

— Не стоит меня бояться, юный титан. Я не причиню тебе вреда. Ты лишь первая ласточка, но это значит, что Пророчество сбывается.

— Пророчество?

— Очень древнее. Оно было старым уже тогда, когда под солнцем Барлионы появились эльфы, гномы и прочие расы. Оно звучит так:

Вернутся те, кто стал лишь сказкой,
Вернуться те, кто был могуч, но пал.
Две стороны одной медали,
Два брата, разделенных злой враждой.

Вернутся Два, родится Третий,
Чье имя будет Гнев и Страх.
Вернутся Девять, но придет Незваный,

Чье имя будет Смерть и Боль.

И только храбрые сердца,
Забыв былые прегрешенья,
Дадут надежду на спасенье
И остановят мрак Теней.

— И что это может значить?

— Никто не знает, но все толкователи сошлись на том, что братья это титаны и драконы, Девятка — Изначальные. А вот слова про третьего и незваного остаются загадкой, но судя по контексту эти существа не принесут в Барлиону ничего хорошего.

— Ну, про храбрые сердца то же понятно…

Мы еще немного поговорили на счет пророчества, Изначальных и о других вещах. Взглянув на показатели отношения ко мне Витуса, был приятно удивлен цифрой 86. Решив рискнуть, попросил у него забрать с алтаря Сердца, и после недолгого колебания хранитель храма отдал мне их. К сожалению, время что мы потратили под землей уже не позволяло мне заняться чем-нибудь полезным в кузне — предстояло бежать в 'Ушко' и отчитываться перед кураторами. Напоследок я поинтересовался у Витуса не знает ли он что-нибудь про Скрижали Древних, Мастер посоветовал мне обратиться к хранителю городской библиотеки.

— Скриба — редкого сволочизма старушка, но знает очень много. Откуда она появилась в Скайфоле никто не знает, но мне иногда кажется, что она знает про жителей и обстановку в городе даже больше чем сэр Годфри, или мэр Нерон. Иногда я ловил на себе ее оценивающий взгляд и у меня буквально мурашки по коже пробегали. Слишком странная карга. Думаю, она даже догадывается про храм и меня.

— Скриба? Хм. м я знаком с ней немного. Спасибо за совет.

— Постой, теперь, когда мы знаем друг друга немного лучше, можешь приходить ко мне в любое время суток и бесплатно работать в моей кузне. Если что-нибудь будет не понятно — обращайся, помогу, чем смогу.

Задание 'Скрижали Изначальных' обновлено. Класс: расовое эпическое. Описание: обратитесь к Скрибе Когниции за информацией по месту нахождения Скрижалей Сил.

Встретив Арчи на привычном уже для мня плаце Цитадели,

быстро доложил о проделанной работе и приступил к тренировкам. До вечера смог изучить несколько новых связок и неплохо поработал на снарядах-имитаторах и даже провел несколько боев с рядовыми солдатами-новичками, что уже прошли Лабиринт и постигали военную науку дальше. Впрочем, безуспешно — в обычных условиях до их уровня мастерства мне еще расти и расти. Закруглившись немного пораньше, я совершил небольшой набег в банк, где снял немного серебра на текущие расходы.

Входящее сообщение — пришла почта от Марка Троянца. Хм, это же тот тип из 'бензопил'. Что он там пишет?

Сегодня в 20.00 по местному времени состоится 2-й тур боев. Место проведения — таверна Аурелиссио (торговая площадь). Молодой человек, вы и ваша команда произвели небольшой фурор в определенных кругах. Записи ваших боев расходятся, как горячие пирожки. С нетерпением жду сегодняшнего вечера.

P.S. Вас и ваших друзей ждет сюрприз. 'Кошельки' выставят против вас интересного бойца. Советую запастись свитками возрождения.

Свиток возрождения…Да цена за одну штуку на аукционе варьируется от пятисот монет до трех тысяч. Говорят, будто бы есть даже такие, что восстанавливают часть опыта, утраченного при смерти, но цена на них будет вообще нереальная. А вот строчка про сюрприз и подставу 'кошельков' мне очень не нравится. Ладно, подтянуться парни — будем думать, а сейчас неплохо было бы прогуляться к бабушке Скрибе.

— Смотри куда прешь, козел. Ты че фраер, рамсы попутал? Ты на кого наехал, утырок горный, Да я сейчас тебя нагну, а потом твою маму…

Задумавшись о том, как бы мне уломать старушенцию рассказать мне о Скрижалях, не заметил, как столкнулся с одним из игроков. Критикан Ужасный — горный тролль 38-го уровня, клан 'Срезанный кошель'. Я уже привык, что прохожие, во избежание быть затоптанным, при моем приближении уступают дорогу. Этот же индивид (кстати, ниже меня всего на три головы, но вот шириной превосходит раза в два) мало того, что сам несся по улице как в жо. мягкую часть тела ужаленный, так сейчас еще и слюной брызжет на всю мостовую.

— Моя твоя извинять, маленький и толстый зеленый ква. Моя не причинять тебе вреда. Моя не любить слюна.

— Да я тебя, да я… — похоже, словарный запас у этого хама

не особо большой.

— Твоя не знать слова. Твоя ходить учиться школа. Твоя мыть хлебало от грязный слова.

— Урррою, сссука, — Критикан потянул из-за спины свою устрашающего вида палицу.

Он что, совсем даун — атаковать в мирной зоне? Вон же и стража идет в нашу сторону. Совсем муд. рец оторвался от реальности, или ему закон не писан? Сильный, но бестолковый удар его дубины я отклонил в сторону Когтем. Ник Критикана после физического акта агрессии в мирной зоне сразу же окрасился в красный цвет и к нему бросились стражники.

Бац! И он уже мешком валяется на земле и ругается матом на всю улицу. Вот же…питекантроп. Ни ума, ни фантазии, не говоря про способности, а все туда же. Лезут вот такие 'критиканы' куда их не просят. Возомнят себя великими и ужас-с-сными нагибателями, критиками, ценителями прекрасного и задирают всех подряд, кто не согласен с ИХ мнением. А есть еще такие, кто своими 'великомудрыми' советами учить пытаются.

— Я тебя достану, гнида! Ты у меня землю жрать будешь, сучонок, — мда, жалкое зрелище — сыпать угрозами лежа мордой в грязи и нечистотах, которые обильно покрывают улочку средневекового города. — Лучше сразу рерол делай, пид..р.

К счастью для моих ушей, этот поток 'великохудожественной' речи был прерван стражниками, которые, не мудрствуя лукаво, стукнули тролля по голове, тем самым оглушив его. Нет, в армии я и не такое слышал и сам много чего знаю, но это все-таки игра без возрастного ограничения, а вдруг кто из детей услышит?! Хотя. все время забываю, что до 18 лет стоит принудительный фильтр на нецензурную лексику. Но все равно неприятно.

— Господин Крий в порядке?

— Моя хорошо. Что быть с злой ква, Мастер-Хранитель порядка?

— Сейчас отведем его в мэрию, и там выпишут штраф, или отправят на исправительные работы, если платить нечем.

— Моя доволен. Плохой ква, — хотелось пнуть козла в морду, но сдержался.

Остаток пути до городской библиотеки прошел без приключений, вот только она оказалась закрыта. Подергав массивное кольцо главного входа, я перебрался к служебному и несколько раз аккуратно постучал в двери. Мда, видать нет бабушки дома-то. Жаль.

— Ить, Никодимовна, ты гляди-сь опять окаянный к Марковне приперс-ся.

— Гэть, не слепая, Дормидонтовна. Видать приворожила его

Скриба Марковна. Помнишь, яко он утречком от нее в борделию к девкам непотребным сиганул-то? От зуб даю, что заклятие на него наложила. Пареньку пар спустить бы, а борделия — ить и закрытая. Хи-хи-хи…

— Ить, зуб то который? У тя ж всего три осталось.

— Окстись, мать, от третьей недели четвертого месяцу того года нет уже ни одного родненького. Таперича только со вставными от Мойши Абрамыча хожу.

— Да ты, что? А грят халтурит Абрамыч. Я у Якова Израилевича делала.

— Вор твой Израилевич. Давеча, помню, от пятого года я к нему порося привела, так он…

На лавочке у соседнего дома сидели две типичные кумушки-старушки и, как водится, перемывали кости всем своим знакомым. Исходя из своей прошлой жизни знаю, что такие вот бабульки — лучший источник информации. Всегда в курсе 'где, кто, куда, с кем и почему'. Вот только не любят они со всяким встречным-поперечным информацией делиться. Для этого их охмурять долго придется. Хотя…Так, переговорник на шею, знак внештатника в руку, морду кирпичом и вперед, на амбразуру.

— Гражданочки, добрый день. Сотрудник Внешней Стражи Крий. Великан Крий. — я помахал у старушек перед носом своей бляхой, от чего они по мановению ока прониклись важностью к предстоящему разговору.

— Ить, так не делали мы ничегося.

— Гэть, Элуна в свидетели, не совершали злодейского, а коли обидели речами своими, то звиняйте старых — темные боги попутали.

— Сударыни, все в порядке. Проводится спецоперация. Я хочу привлечь вас к ней в качестве информаторов. Во исполнение своего гражданского долга. Вы согласны?

— Ить, кем енто мы будем?

— Информаторами.

— Гэть, свидели что ли, али понятые?

— Нет. Свидетели в нашем деле долго не живут, — я красноречиво провел себе большим пальцем по шее, — Никто не должен о вас даже подумать как про свидетелей. Вы будете информаторами.

Старушки приняли серьезно выражение лица, подхватили наперевес свои клюки и преданно уставились на меня.

— Чего надо то, начальник?

— Где агент Библиотекарь? У нас была запланирована встреча по обмену данных, но агент не вышла на связь.

— А что за агент то? Не знаем мы никаких агентов.

— Вам она известна как Скриба Марковна.

— Когниция наша, что ли? — всплеснула руками Дормидонтовна, — Что ж деется то — уже старух древних в агенты привлекают. Совсем, ироды, страну довели. Ужо старух на стены скоро ставить будуть, от Лиха с Замка отмахиваться…

— Откуда про Замок знаете? — я попытался сделать лицо построже и буквально навис над старушенцией. — Кому еще разболтали?

— Ик, никому. От те крест и Элуна в свидетели! Муж мой покойный у вас во Внутренней служил, пока мне его голову не принесли, такмо ничего больше не осталось — твари в Замке сожрали, — бабушка всхлипнула и мелко затряслась. Переборщил, однако.

— Мои соболезнования. Но ваш муж пал защищая всех нас от более страшной участи, чем клыки монстров. — Тартар Всемогущий, что я несу?! Знать бы еще самому что за Замок такой.

— Так знаю, но все одно плачу как вспомню Володимирчика своего — вроде Дормидонтовну стало отпускать. Во всяком случае она уже просто хлюпала носом, а не плакала.

— Так, где Марковна?

— Позавчерася, прибежал к ней служака от Нерона Белолысого.

— Кого?

— Ну, градоначальника нашего. Пока молодым был, так белобрысым был, а как в возраст вошел, то лысым стал.

— Гэть, токмо башка у него ни как загорать не хочет от того всегда и белая. Так и стал Нерон Белолысый.

— Ясно, но это к делу не относится, что там с Когницией?

— Дык прибежал гонец, пробыл минут пять, а потом он с Марковной побежал в сторону Южных ворот.

— Скриба, уж на что старая, а бежала чуть не впереди молодого. Как есть ведьма.

— Хм-м. Не понятно. А больше ничего странного не происходило?

— Ить, да вроде нет, — пожала плечами Никодимовна.

— Гэть, а страшилище этот?

— А вправду. Значицца тока Марковна убегла, как появился этот.

— Кто появился?

— Кто-кто. конь в пальто! Не знаем мы его! Не местный и не из Свободных. Чужой он, но сильный. Одетый во все черное с головы до пят, высокий, но ниже тебя. Шляпа широкая, лицо закрывает. Но как посмотрит в твою сторону, аж пятки стынут.

При нем была собачка такая запоминающаяся. Двухголовая.

— Да, ладно Никодимовна, две головы у собаки? Это не смешно.

— Не веришь, как хочешь. Вот токмо головы у нее было две! — страшка явно обиделась от того, что я ей не поверил.

— С другой стороны…нет бабуль, если эта именно ТА собака, что я думаю, то тут бы вместо города сплошные головешки были бы. Не злись, я тебе верю и кому надо доложу, — я выставил ладони в примирительном жесте, — Но и вы не забывайте, что стали информаторами. Все, что от вас требуется, это наблюдать за библиотекой. Если все будет нормально, то вы у себя в окне выставляете горшок с цветком, если что-то опасное или подозрительное произойдет, то утюг. Кстати, где вы живете?

Бабушки, к моей радости, жили одна напротив черного входа в библиотеку, а другая аккурат напротив парадного.

— И последнее. Ежели снова супостат черный нагрянет… тьфу, совсем я с вами сбился. В общем если тот же мужик с собакой объявится, т, о как хотите, но сообщите об этом в Цитадель. Желательно Арчибальду Ветру, или Рэй Тьену из Внутренней Стражи. Не нравится мне ни он, ни его собачка…Я вообще собак не люблю — лают много, а в нашем деле это лишний шум и препятствие.

Старушки в ответ на мою глубокомысленную фразу усиленно закивали головами и посильнее стиснули свои клюки. Не знаю, как граница, но библиотека теперь точно под неусыпным наблюдением и контролем будет. Да так, что муха незамечено не пролетит, червяк неучтено не проползет, мышь просто так не проскочит. ну, вы поняли, да? Что ж меня на 'богатырский' стиль то тянет, а?!

Задание 'Скорбные дела провинции Скайфол' — обновлено. Статус: Шаг 1, вариант номер 8. Класс: локальный сценарий. Описание: в Скайфоле происходит нечто странное. Повсюду снуют подозрительные темные личности, пропадают в неизвестном направлении люди. Вы завербовали двух тайных агентов для слежки за городской библиотекой, ожидайте результатов.

Вот те раз! Оказывается это задание имеет множество развилок и путей решения. Проходя торговую площадь, мой взгляд зацепила какая-то неправильность и неестественность обстановки. Какая-то деталь окружающего пространства выбивалась из общей картины, но не успел я сообразить, что именно меня беспокоит, как пришло входящее сообщение:

Игрок Моня Горбатый приглашает вас вступить в группу. Согласиться?

— Привет, Крий! Ты сейчас где? Как дела мужик? Почему еще десяток левелов не апнул? — поприветствовала меня троица. Хм, если приглашение пришло, значит они где-то рядом, т. к. в Барлионе кинуть приглашение в группу, не видя персонажа, нельзя, а жаль.

— Прива, парни. Не апнул, потому что спал долго. Сейчас в середине Торговой площади, уже близко. Должны видеть, раз приглашение в группу прошло.

— Да это Мо из себя птичку изображает. Забрался на дерево и созерцает окрестности. Читер хитропопый.

— Давай, мы уже на месте. Тебя только и ждем.

— Ребят, в моем письме была приписка от того лощеного хмыря из 'бензопил'. Так вот он советовал прикупить нам свитки возрождения и намекнул, что 'кошели' выставят против нас какого-то крутого бойца.

— Поздно пить боржоми, когда почки не фурычат, — ответил Мо, — У меня есть пара свитков, но боюсь, если кошели решили нас прокинуть, то нам это не сильно поможет.

В таверну Аурелиссио жиденьким ручейком заходили люди и НПС. Туда же проследовали и мы. На входе стояли игроки из кланов-организаторов и отсеивали вновь прибывших.

— Так, Мо Горбатый и его команда…Вам направо.

Мы прошли в неприметную дверь и спустились в погреб таверны. За одной из бочек был еще один проход, который вел дальше вниз и вглубь. Подземелья. Чертовы катакомбы. Проводник-бензопильщик рассказал, что под всем городом тянутся километры туннелей старого Скайфола. Большая часть помещений сохранилась в отличном состоянии, и все они имели неплохую вентиляцию и большие размеры, 'как будто строились такими же великанами, как ваш друг'. Может быть, он и не был так уж не прав. Если судить по большому количеству храмов Древних в округе, то выходит, что где-то в этих краях запросто мог располагаться один из городов титанов имеющий довольно значимую ценность в культурно-религиозном плане.

К сожалению, от былого величия, если оно было, остались жалкие крохи. Основную часть пути пришлось проделать по мерзко пахнущим катакомбам с большим количеством паутины и мышиного дерьма. Немного отстав от основной группы, я решил проверить действуют ли переговорные камни — обидно было бы, если в решающий момент не смогу выйти на связь из-за толщи

земли над головой. Но к счастью, магическое радио действует лучше, нежели обычные радиостанции из реального мира. Кратенько доложил дежурному куратору, которым сегодня был Тьен, где мы находимся и откуда заходили и услышал заверения, что все под контролем. Оказывается, Стража так же неплохо знает подземелья под городом. Со слов Рэя, нас приведут к заброшенному и пересохшему резервуару-отстойнику. Только там можно вместить достаточное количество народа. Так что мне было приказано не рыпаться и выходить на связь в случае появления объектов операции.

— Мы уже думали, что вы заблудились, — бензопильщик явно обрадовался тому, что я догнал группу.

— Да неудачно стукнулся головой о свод коллектора. Пока приходил в себя, вы уже успели удалиться, но, как видите, догнал.

— Это хорошо, потому что я сегодня на вас поставил. Кстати, по секрету, вашими первыми соперниками будет команда Грори Огнебородого. У него в команде шесть человек: два лука, хил, разбойник, воин и танк.

На мгновенье я даже подумал, что парень действительно переживает за меня, а оказалось виной тому ставки. Но, как говорится, нет худа без добра — теперь мы знаем первых соперников. Между тем мы пришли. Рэй оказался прав — сегодняшние бои действительно пройдут в старом высохшем бассейне. Наш выход оказался первым.

Выходя на арену мы были встречены бурными овациями и аплодисментами зрителей. Бездна раздери, а все же приятно когда тебя вот так встречают! Ранее, находясь все время в тени, я был лишен таких моментов, хотя ребята чувствовали себя очень даже комфортно. Совершив круг приветствия, мы встали в центр зала и стали дожидаться команды-соперника.

Минут через десять такого ожидания, меня начали терзать смутные сомнения. Во-первых наши противники на предстоящий бой что-то уж слишком сильно запаздывали. Во-вторых напрягала непонятная возня возле почетной ложи и большое количество охраны возле нее. На всякий случай я достал из сумки камень-переговорник и приготовился активировать его.

— Дамы и господа, мадам и месье, судари и сударыни, граждане и гражданки, — заговорил конферансье. Моя пятая точка усиленно зачесалась, предчувствуя приход северного зверька с ценным мехом.

— Добро пожаловать на второй день наших соревнований. Сегодня нас почтили своим присутствием главы обоих кланов-учредителей высокочтимый Самэль Белявый и почтенный

Иглобрюх Шепелявый. Аплодисменты в их честь! — в ответ раздались неуверенные и довольно жидкие хлопки.

— Я надеюсь, что вы все просто под большим впечатлением от названных имен и не можете решить как выразить наше всеобще почтение и благодарность этим двум господам, поэтому давайте повторим. Аплодисменты Самаэлю Белявому и Иглобрюху Шепелявому! — в этот раз народ проникся важностью момента и вывел шум на необходимый уровень децибел. Детский сад, старшая группа, новогодний утренник. Ведущий еще бы прокричал 'Снегурочка' или 'Дед мороз'. Тьфу.

— В нашей турнирной сетке произошли небольшие изменения. Вместо команды Грори Огнебородого в первом сегодняшнем поединке выступят фавориты турнира, представляющие клан 'Срезанный кошель' — Выхухоль Таллинский и его подель…товарищи. Поприветствуем.

— Аллюр три креста. Повторяю: аллюр три креста, — я дал отмашку Страже на начало проведения операции. Больше тянуть смысла не было. Однозначно, нас решили слить и устроить показательную порку в назидание другим игрокам.

Вышедшие на арену бойцы лишь подтвердили мою догадку.

— Нам жопа, — кратко, но емко охарактеризовал ситуацию Вова-Утгур.

— Крий, надеюсь, ты вызвал подкрепление? — Мо как всегда собран и по-деловому серьезен.

— Да, но боюсь, что нам это уже не поможет.

— А я ведь только сегодня взял с собой сотню золотых. Хотел поставить, — в чате конечно эмоции не передаются, но я прямо ощутил всю глубину гномьих переживаний по этому поводу.

Между тем, Выхухоль и его бойцы сблизились с нами и начали занимать места. Все игроки 30+ уровней, а командир так вообще оказался магом 48-го. С удивлением в этой компании я обнаружил и одного недавнего 'знакомца'. Критикан Ужасный. Быстро же тут работает Фемида, или кто там в пантеоне ответственен за коррупцию?

— Ну, что сучонок, узнал меня? — прокричал тролль.

— Такую тушу тяжело не узнать. Даже, если и хотел бы, то такая куча говна, как ты, сама о себе напомнит, — и уже в чат, предвосхищая вопросы отписал, — Встретились сегодня на узкой улочке. Он сагрился на меня и его утянула стража. Не думал, что больше увижу этого борова.

— Смотри-ка, звереныш научился говорить по-человечески, — мой косяк. С этими постоянными телодвижениями с амулетом постоянно забываю его надевать обратно, — Этот Маугли мой. Я лично порежу его на лоскуты!

Зрители были в недоумении. Выставлять против двадцатых тридцатые уровни — это сразу обречь первых на поражение. Люди, сделавшие ставки у букмекеров на исход первого боя, были не довольны, но поделать уже ничего не могли.

— Ave, Caesar, morituri te salutant! — дал отмашку ведущий и бой начался.

Ну, как начался. Мы конечно старались и даже смогли завалить одного бойца, но по большому счету с нами играли. Вот от меткой стрелы отправился на перерождение Мо. За ним с интервалом в минуту от удара вевистой молнии сложился Юра-Хитокири. Утгур, за счет ухода в глухую оборону, продержался на две минуты дольше, но и он был убит ударом в спину. К радости врага из трупика гнома высыпалась кучка монет, и судя по возгласам врагов, там было намного больше чем даже больше сотни. Гном-игроман перехетрил сам себя и в очередной раз соврал про размер своих ставок. И поделом ему. Я остался один против пяти противников.

— Ну, вот и свиделись, великанчик. Хочешь быстрой смерти как твои товарищи? Нет, ты не умрешь так легко. Они пали в бою, а тебя я скормлю псам. Они будут рвать твое тело на части, но не до смерти. Когда у тебя останется всего пятьдесят ХП, тобой займусь я и мой нож. Ты будешь умолять о пощаде. Что, очко взыграло? Я видел, как ты кривился от ран, а значит ты удошник, или один из психов, что играют с отключенным фильтром, а потому ты сможешь оценить всю гамму чувств, что я собираюсь тебе показать. Я понятно излагаю? Как видишь, мой словарный запас достаточен, — появившиеся призывные петы, свидетельствовали о серьезности намерений тролля.

Сволочь! Волна гнева, ярости и злости начала подниматься из глубины моей души. Всегда ненавидел такие моменты, когда был солдатом, но признавал их эффективность. Я называю это состояние 'темный берсерк'. Мое тело заменяет скрытое и упрятанное на самое дно души второе 'я'. В то время, как телом начинает 'рулить' темная сущность моей души, я сам смотрю на ситуацию как бы сбоку.

Берсерк — не лучшее мое качество. В такие моменты я становлюсь сильнее в несколько раз, реакция улучшается, болевые ощущения притупляются и голову заполняет лишь одна мысль-желание: 'хочу крови!'. Как только 'берсерк' получает желаемое, то есть самым натуральным образом ощущает вкус крови врага во рту, он уходит до следующего раза. Я же вновь получаю контроль над своим телом. Тело по-прежнему такое же быстрое, сильное и у меня есть еще целых десять-пятнадцать минут. По прошествии этого времени наступает 'откат' — тело

становится 'ватным', неуклюжим, хочется спать. Мне повезло: все шесть раз, что я находился в 'берсерке' во время операций, все заканчивалось удачно — не оставалось никого из живых противников, кто мог бы меня прикончить во время отката. Еще два раза такое произошло на базе во время стычек со смежниками, и, слава Богу, что под рукой не оказалось оружия, а док быстро вколол мне большую дозу успокоительного. Командованию удалось замять дело и до военного прокурора оно не дошло, несмотря на несколько разбитых голов и парочки переломов. Этот раз стал седьмым и происходил он не в реале.

Время замедлилось. В отличие от предыдущих случаев, сознание не отделилось, а переплелось с 'берсерком' и я мог наблюдать все его глазами. Вот собаки побежали ко мне, но слишком медленно — я успеваю сделать три шага, пока они делают один. Не мудрствуя лукаво, по очереди втыкаю им в глазницу острие Когтя. Один удар — одна смерть. Вот какая-то шавка пытается напасть с боку. н-на тебе Тигра в глотку… Как-то быстро они кончились… А вот и ты Критиканчик. Ба, да у тебя какая-то амулетная защита раз половина моих ударов отскакивает. Вторую половину гасит легендарная броня. Это ж каким надо быть идиотом, что бы напялить легендарки на бой, который ничего не решает?!

Что это за фигня мешается перед глазами…что-то хочет активироваться? Да, пожалуйста! В тот же момент мои руки и оружие окутала темная пелена, позволившая пробить защиту тролля. Коготь мягко, словно раскаленный нож в масло, вошел ему точно в горло и так же легко вышел обратно. Из раны брызнула зеленая кровь. Она попала в мой широко распахнутый рот, и я тут же перехватил контроль над телом, а 'берсерк' отправился спать в ожидании следующего случая.

Внимание вы освоили навык 'Малая Печать Бездны'. Текущий ранг 1 (1/100 применений). Срок использования зависит от ранга, текущее состояние: 1 раз в сутки длительностью до 5 минут. Описание: Призывая Бездну, вы создаете разрыв в ткани реальности, открывая доступ первозданным Силам. Оружие, усиленное Печатью, игнорирует любую броню, защитные навыки и заклинания, включая божественные; дополнительно наносит урон равный ДМГ*1000.

Теперь я наконец-то понял, КАК титаны убивали драконов с их непробиваемыми бронешкурами. От такой плюхи кто угодно скопытиться может. А это всего лишь 'малая' Печать, что же за монстр будет 'большая'?!

Но, что-то я отвлекся. Оставшиеся противники начали приходить в себя после смерти Критикана. Кстати, из тролля выпало аж три легендарных предмета! Жаль, что мне их не подобрать. Пришло время умирать…Или нет?

Персонаж Силиэль Тайфун использовал на вас заклинание 'абсолютная защита'…

— Всем стоять! Не двигаться! Работает Стража Скайфола! — блин, кавалерия наконец-то прибыла. Я сел на песок, мокрый от крови, что до сих пор вытекала из туши тролля, и заржал во весь голос. А потом пришел откат.

Так я сидел на песке Арены, пока вокруг бегали и падали люди пытавшиеся избежать наказания. Потом все это закончилось. Ко мне подошли Арчибальд и Рэй и начали о чем-то расспрашивать. Видя, что от меня в настоящий момент никакого толку, сбагрили на руки пробегающему мимо бойцу и приказали выходить на поверхность.

Уже на поверхности, очутившись от накатившей апатии, я взглянул на ночное небо полное звезд. Как их много — больших и маленьких, тусклых и ярких. Красиво и почти так же завораживающе, как взгляд Бездны. Сегодня полнолуние и Луна Барлионы смотрит на нас своим оком. Она смотрит и видит все, что сейчас происходит в этом мире. Кто-то занимается любовью, где-то охотиться ночная сова, вон там наверняка спят дети, а тут выводят преступников. Луна все видит. Все вокруг…Видит все?!

Глава 14 'Шпионские игры'

Луна. Всевидящее око…Я, наконец-то понял, что мне не давало покоя весь вечер.

— Арчи, есть дело — я достал так и не отобранный никем переговорный камень.

— Крий, ты уже отошел? Это может подождать до утра, а лучше до обеда, когда я более-менее разберусь с отчетами?

— Боюсь, что утром будет поздно.

— Что-то серьезное? — тон Ветра из недовольного стал очень серьезным и деловым, — Подкрепление нужно?

— Боюсь сглазить, но вероятнее всего понадобится и…бери сразу отделение из Внутренней. Чует мое сердце — дело будет жарким.

Через восемь минут я в окружении двенадцати, наверное, самых лучших воинов этого города, подходил к одной из лавок Торговой площади.

— Меня смутило наличие надписей и рисунков на стене здания. Во всем городе, ни на одном доме нет никаких рисунков во всю стену. Я не говорю про надписи типа: 'Ангелина + Арнольд' и прочие из этой оперы. На стене этой лавки два знака: глаз в треугольнике и какие-то закорючки. Я не сразу вспомнил, где я их видел, но теперь могу сказать точно, что этот знак означает слово 'Картос' на темноимперском. Причем на том, что принят в официальном делопроизводстве.

— И что это значит? — стражники не перебивали, но еще не улавливали сути происходящего.

– 'Око Картоса', вот что это значит. У нас тут шпион сидит. Смотрите, не смотря на позднее время, в лавке горит свет. С чего это, когда все нормальные люди спят, хозяин работает?

— Вообще тут живет Исаак Соломонович Эйзенклык. Столяр. Его стулья и кровати одни из лучших во всем городе и пользуются спросом. Днем за прилавком приказчик стоит, а он сам по ночам работает. И что в этом такого? Даже если ты и прав, нам пока не за что его брать. Соседи на шум не жалуются.

— А фамилия ну ни как фее-крестной из детских сказок не подходит. Вот скажи мне, кто в Картосе по ночам живет, а днем спит?

— Да я откуда знаю?

— Вампиры!

— Ты хочешь сказать, что у нас засел вампир? Нет, я не могу его арестовывать на основании одних только твоих слов и подозрений.

— Ладно, поступим по-другому. Вы окружаете дом, а я вхожу внутрь и оставляю включенным переговорный камень. Попробую спровоцировать его. Только вы осторожнее — вампиры могут чувствовать живых.

— Это может сработать…Парни, если что, то мы проходили рядом и услышали шум.

Стражники оцепили периметр, а я, подбадриваемый взглядами Тьена и Арчибальда, шагнул вперед. Мягко зазвонил колокольчик на двери и я оказался внутри лавки. Небольшое помещение семь на пятнадцать, повсюду стоит мебель. Мне на встречу из подсобки шагнул тощий и бледный, можно сказать болезненного вида человек.

— Мои приветствия могучему жителю гор. Чем может помочь Вам бедный Исаак? Нужны крепкие стулья или кровать?

— Скажите, у вас продается малабарский шкаф? — не знаю почему, но я вспомнил очень старый черно-белый фильм 'Подвиг разведчика'. Я его и видел то единожды еще будучи курсантом спецшколы для детей-сирот, но вот этот момент почему-то сейчас всплыл в памяти. А интуиции я привык доверять.

— Извините, но шкафами не торгую, — взгляд мебельщика стал очень цепким и настороженным. Ага! Я на верном пути. Как там дальше то было?

— Повторяю. У вас продается малабарский шкаф?

— Шкаф продан. Могу предложить мифриловую кровать с тумбочкой.

— Мифриловую? С тумбочкой? Беру.

— Хмм. Говорят, будто бы слоны очень любят гулять по Картосу, — Мать-Бездна! Это что добавочный код-пароль? Думай, башка, что-то же слышал из этого! Долбаный вампир! Нет, не может быть так просто — надо всего лишь перефразировать под местные реалии:

— Пусть слоны идут гулять в Анхурс, а Император поживет и в подземелье.

— Как же давно я вас ждал, молодой человек! — с жаром произнес…мебельщик? — Вы себе представить не можете, как же я устал от того обилия пищи, что постоянно ходит вокруг, а выпить их нельзя. Скорее бы домой, в Картос! Чем я могу помочь посланцу Координатора? Право слово, я уже не думал, что меня решат задействовать по крупному. Я же только на пересылке почты сижу. Мне приносят письма, а я их отправляю. Приносят, а Исаак отправляет. Но, что-то я заболтался. Прошу вас проходите внутрь дома, не стойте у порога.

Мне ничего не оставалось делать, как шагать вперед и помалкивать. Как только вампир оказался у меня за спиной,

пропуская вперед, входная дверь слетела с петель и раздался крик:

— Всем стоять! Не двигаться! Работает Стража Скайфола! — и почему мне кажется, что где-то я уже это слышал? Причем не более часа назад.

— Предатель, — зашипел уже точно вампир, так как у Исаака резко удлинились клыки и сменились характеристики с человека-мебельщика 117-го уровня, на Старшего вампира 203-го. Я даже не успел среагировать, как эта тварь бросилась ко мне и воткнула невесть откуда взявшийся волнистый короткий меч мне в бок. Вспышка резкой боли, и перед глазами поплыла емкая и специфичная надпись.

'До возрождения осталось: 11 часов 59 минут 58 секунд
До возрождения осталось: 11 часов 59 минут 57 секунд'…

Вынырнув из забытья перерождения, обнаружил себя во дворе 'Игольного ушка'. Взглянув на время, увидел, что утро уже в самом разгаре. Все же хорошо, что для таких людей как я нет необходимости сидеть и смотреть за таймером — так и свихнуться можно. Умная капсула автоматически вводит человека в состояние сна.

Как оказалось меня ждали, потому что сидящий недалеко подчиненный капитана Рено, при моем появлении тут же поднялся и подошел.

— Привет, Крий. Следуй за мной.

— Куда идем?

— В пыточную. Добавил же ты нам проблем.

Задание 'Скорбные дела провинции Скайфол' — обновлено. Статус: Шаг 1, варианты?? 8, 23. Класс: локальный сценарий. Текущее состояние: узнайте о результатах слежки ваших тайных агентов; проведите допрос захваченного агента Картоса.

Исходя из обновленной информации, мои бабульки все же что-то заметили, но это, пожалуй, потерпит. Для начала пообщаемся с 'языком'.

Вот интересно, почему пыточные камеры у людей не связанных с этим ремеслом всегда ассоциируются с темными и мрачными подземельями, где постоянно слышаться стоны и стенания заключенных? Да, не исключаю, что во времена какого-нибудь Ричарда Львиное Сердце или Ивана Грозного дела обстояли именно таким образом, но ведь время не стоит на месте! Учеными и теми людьми, кого по старинке именуют

палачами, давно доказано, что темнота и грязь в пыточных практически не влияют на качество работы заплечных дел мастеров. Наоборот антисанитария может привести к нежелательному заражению, болезни и даже смерти подопечных.

Вот и в этот раз я протискивался по уже ставшему привычным слабо освещенному и узкому коридору подземелья. Разработчики (гады эдакие!) не дотумкали своими светлыми головами, что именно в таких местах нужно пространство побольше. Вот, например, будет сопротивляться заключенный, или сомлеет под руками мастера кто-нибудь, так по такой узкотище совсем неудобно будет их протаскивать. Да и мне с моими габаритами не очень удобно идти.

Но все в нашей жизни имеет свойство заканчиваться, так и путешествие по проклятому коридору закончилось возле одной из дверей. Внутри пыточной, кроме палача и вампира, находились Рено 'Тень', сэр Годфри и Арчибальд 'Ветер'.

— Добрый день всем. Как успехи? 'Птичка' уже запела?

— Кому день, а кто еще и не ложился, — хмуро ответил Арчи. Вид у него был тот еще. Потрепанный плащ, изодранная с подпалинами в нескольких местах амуниция, невыспавшееся выражение лица и свежая ссадина на лбу свидетельствовали о бурно проведенной ночи.

— Боюсь, что у нас ничего не получиться, — голос главы Безликих как всегда был тихим, но твердым, — Этот орешек нам не по зубам, простите за каламбур. Мы испробовали на нем практически весь арсенал обычных и даже часть спецсредств воздействия.

— Можно его осмотреть?

— Валяй, — видно было, что складывающаяся ситуация очень не нравилась сэру Годфри, но у него пока не было никаких данных, от которых можно было бы оттолкнуться и начать действовать.

— Жрецов Элуны приглашали? — я внимательно следил за вампиром. При этом взгляды, которые он бросал на меня, были далеки от дружеских.

— Нет. Их никоим образом нельзя втягивать в наши внутренние дела. Даже своих подчиненных из числа ее последователей я не рискну привлекать. Какими бы замечательными специалистами они не были, нам не хотелось бы, что б про шпионскую сеть Картоса в Скайфоле узнали в Анхурсе, — ответ и откровенность, с которой мне сообщил об этом Рене 'Тень', немного пугала. Видимо власть предержащие решили включить меня в круг лиц, которые тесно связаны с интересами Скайфола. Это с одной стороны хорошо, а с другой…

это лишний геморрой на пятую точку, — Конечно, они от нас далеко, но это не помешает Императору прислать сюда пару десятков тысяч Свободных для зачистки и аннексии провинции под благозвучным предлогом защиты последователей Элуны от созданий Тьмы.

— Зачем вы мне все это рассказываете? — я посмотрел ему прямо в глаза, но этот эльф тертый калач. Мало того, что он выдержал мой взгляд и не отвел глаза, так еще и ухмыльнулся, как бы говоря: 'мальчик, я в гляделки и не с такими волчарами играл'.

— Хватит играть в эти игры! — одернул нас сэр Годфри, — Титан, ты все прекрасно понимаешь. Скайфол твоя родина. Если надо, то мы сможем здесь прикрыть тебя практически от любой внешней угрозы. Нам полезен такой союзник, как ты — практически бессмертный и с большим потенциалом развития. Да, некогда Скайфолл был частью Царства титанов и поверь, если наши отношения будут развиваться в нормальном ключе, то я лично предоставлю тебе доступ к их наследию. Но ты должен заработать это право.

Вот нравятся мне такие. хм. гоблины. Про таких как он, кто-то из великих поэтов сказал: 'слуга царю, отец солдатам' (вроде Лермонтов 'Бородино'?). Честный и принципиальный человек, но в то же время умный и дальновидный военачальник и политик — редкое сочетание.

— У вас напильник, или точильный камень под рукой есть?

Палач, немного покопавшись в своих инструментах, подал мне хороший брусок точильного камня. Когда я подошел к вампиру и попробовал разжать ему зубы, этот кровосос так сцепил челюсти, что, наверное, мог бы перекусить стальной прут.

— Погодьте, вашбродь, подсоблю малость, — заплечных дел мастер достал какуюто хитрую машинку и в буквальном смысле молотком вбил ее распорки между зубами пленника, а затем с помощью винта раскрыл челюсть на достаточную длину, — Вообще этот струмент в другую дырку вставляют, но этому супостату и так сойдет.

— Хм-м, и зачем ТУ дырку так раскрывать? — спросил я у мастера, делая при этом пробные проходы бруска по левому клыку вампира.

— А шо б свинец заливать сподручней было, — бесхитростно и даже с некоторым уважением в голосе к моей задумке произнес мастер.

Вампир держался ровно полтора зуба, а потом залился курским соловьем. Арчи, который исполнял роль стенографиста, еле успевал записывать. Упыря действительно звали Исаак

Соломонович Эйзенклык. Основной его задачей было принимать почту и пересылать ее посредством нетопырей некоему Координатору. Исходя из времени, необходимого мышкам на дорогу 'туда-обратно' и сутки отдыха, он сделал вывод, что данный тип находится за пределами Скайфола по ту сторону Хребта. Зашифрованные послания он не читал, но несколько персон, которые их приносили, он смог запомнить. Три фермера из окрестностей города, два купца и три портовых рабочих. Безликий, тут же набросав приказ о задержании указанных лиц, отдал список одному из своих подчиненных дежурившему за дверью.

— Я надеюсь, что вы упомянули всех соучастников? — даже при допросе седой эльф сохранял облик более подобающий благородному, чем начальнику тайной службы. Ох, не прост ты, дядя, далеко не прост.

— Да-да я все сказал, — вампир уже полклыка назад потерял всю свою спесь, но все же у меня оставалось стойкое чувство, что он знает больше, чем сказал нам. Под удивленные взгляды Стражников, я снова взял свой инструмент и принялся дотачивать второй клык.

— Вспомнил! Я все скажу, только уберите его от меня! — воздух ощутимо испортился запахами мочи и фекалий, — Был еще один. Он тщательно скрывал свое лицо под капюшоном, но я все же узнал его по ауре.

— По ауре? — я немного отодвинул наждак, но продолжал держать его на виду.

— Мы, вампиры можем различать ауры живых. У каждого разумного она своя и неповторима. Так вот этим человеком был Наместник.

— Врешь, упырь, — на сэра Годфри было страшно смотреть. Казалось, что он даже стал выше ростом.

— Клянусь Темными Богами и Последней Смертью, — самая страшная клятва для его племени, между прочим. Комендант устало опустился на свой стул, и на несколько минут в пыточной воцарилась тишина, изредка прерываемая жужжанием невесть как пробравшейся сюда мухи.

— Годфри, надо принимать решение.

— Рено, ты сам прекрасно знаешь, что я не могу арестовать Наместника. Это может сделать только герцог. Да же, если устроить переворот, то вмешается Хранитель.

— Герцог, которого у нас нет.

— Да, нет! И теперь я знаю, по чьей вине провалились все предыдущие попытки привезти сюда наследника.

— Что будем делать?

— Думать. А этого, — он кивнул в сторону Исаака, — кончай. Большего нам все равно не добиться.

— Его пропажа будет в скором времени обнаружена.

— Вот и работай! Кто у нас Безликий? Посади вместо него похожего человека, помощника то же арестуй и допроси, но без особого фанатизма. Чувствую, парень даже не знал о второй ипостаси своего начальника.

Рено встал, достал из складок своей одежды сверкающий белым светом кинжал и неуловимым движением всадил его в глазницу вампира. Тело упыря, не смотря на кандалы, выгнулось дугой и начало гореть. Через минуту от древнего вампира не осталось даже горсти пыли.

— Значит так, сейчас все идут по своим делам, а ты Крий, вместе со своими товарищами, что бы завтра в девять был у меня.

У-ф-ф-ф. Жарко. В подземелье оно попрохладней было, но зимой там колотун такой стоять, что представить страшно. Выбравшись из подвалов Цитадели, я решил изменить заведенному распорядку и не идти тренироваться, а проверить супер-агентов под прикрытием — Никодимовну и Дормидонтовну. Тем более, что обновление задания о 'скорбных делах' не произошло. По дороге к библиотеке разослал письма товарищам — а вдруг кто-нибудь из них в игре? Парни ведь до сих пор не в курсе, чем вчера завершилась вечеринка, хотя…я все время забываю про то, что они могут отследить информацию в сети. Неожиданно через минут пять пришло письмо от Мо.

?J — Привет. Ты что живешь в игре

— Привет, Дима, уже в курсе, чем вчера все закончилось? — переписка посредством почты неудобна, но лучше так, чем вообще никак.

— Да, мы уже видели выложенные видосы произошедшего. А ты что совсем не следишь за новостями?

— Да забываю все время. Кстати, нам необходимо завтра в девять утра быть у коменданта — будет торжественная раздача слонов.

— Плюшки это хорошо. Хм-м прости за нескромный вопрос, но как тебя в реале зовут? А то ты наши имена слышал, а мы твое нет.

— В принципе в этом нет никакого секрета, соглашение о неразглашении вы уже подписали. Меня зовут Дмитрий Большаков.

— Постой-постой, ты бывший помощник Иванова?!

— Ну, было дело, но сейчас я уже отошел от дел в корпорации.

— Постой, я же помню, что тебя вроде убили во время теракта в Бразилии.

— Почти. Мое состояние в реале — парализованный мешок с костями. Тело заключено в медицинскую капсулу и соответственно я все время провожу в Барлионе.

— Брр-р. Жуть какая.

— Да ладно, сейчас уже почти отлично, а вот когда пластом лежал в больничке — вот тогда хотелось сдохнуть. Барлиона смогла заменить мне настоящую жизнь. Здесь я могу любить, ходить, появились цели и надеюсь, что друзья.

— Все равно, не хотел бы я оказаться на твоем месте.

— Кстати, а кто вы там, по ту сторону капсулы?

— Конструкторы автомобилей. Я архитектор-дизайнер и ГИП*, Вова — аэродинамист и моторист, а Юра — программист-дизайнер. Наша последняя работа 'Ока Элизиум'. Машина представительского класса. Уже почти полгода, как мы находимся в свободном плавании. Деньги за 'Оку' получили очень даже не плохие, поэтому можем себе позволить некоторое шикование и вольности. Кстати, ты сейчас где?

— Иду к городской библиотеке. Получил интересное задание сейчас иду проверять результаты.

— Составить тебе компанию? А то парни будут ближе к вечеру, а мне заняться нечем.

— Не вижу проблем. Вопрос: куда дели медь, которую добыли?

— Вова уже пустил все на раскачку кузнечки. Он же по основной специальности Создатель Големов, а там без кузнечного дела ниже сотки делать нечего. Первые чертежи на големов появляются только при получении сотого уровня по пяти специальностям: кузнец, плотник, артефактор, взрывник и оружейник.

— И какова ценность големов?

— В ПВЕ особой ценности нет, разве что в рейдах. Основные плюсы идут при штурме и обороне замков. Големовод может наклепать до сотни программируемых боевых, транспортных и осадных големов. Клан, заполучивший такого специалиста, всячески старается удержать его. Осадный голем пятого уровня способен разрушить стены замка с расстояния не достижимого для большей части заклинаний, про стрелы и прочую фигню вообще молчу.

— Та вы уже конкретно нацелились на какой-то клан?

— Нет. В свободном поиске. Так что, если вздумаешь создавать собственный, то через месяц-полтора можно будет встретиться и обговорит этот вопрос.

— Почему так долго? — откровенно говоря, я надеялся с этими ребятами уже через пару дней замутить клан.

— А раньше не имеет смысла. Смотри сам: недели две-три надо на правильную докачку уровней до тридцатки, а потом около месяца на выполнение квестов по перерождению. Причем на этом уровне все проходится соло и без поддержки других игроков. Ограниченную помощь в виде склянок и бафов предоставляют квестодатели, но все равно это капля в море. Нужен хороший запас золота, который в принципе у нас есть, но времени будет затрачено все равно много.

Между тем я подошел к площади Красных Фонарей. Непривычно пустой и тихой. И это в разгар дня! Всю дорогу очень сильно парило, как перед грозой и теперь резко сгустившиеся тучи закрыли солнце. Подул сильный шквалистый ветер, неся с собой пыль и мелкий мусор. Раздались первые звуки грома, предзнаменуя приближающуюся грозу. На землю начали падать первые одиночные тяжелые капли дождя. Где-то на соседней улице протяжно завыла собака. Через несколько мгновений ее скулеж подхватили, наверное, все собаки города.

Получен дебаф 'Приближение Инфернальной Бури': –10 % от всех основных характеристик.

Получен дебаф 'Средоточие Смерти': — 7 % от всех основных характеристик.

Внимание! Вы вошли в зону выполнения сценария, допускающего отключение фильтра чувств. В случае, если вы продолжите движение, администрация игры не несет ответственность за действия системы в рамках исполнения задания.

Е-мое, куда я опять встрял? Отключенный фильтр чувств — хрен с ним, идем дальше. Ого, а на подоконнике и Никодимовны аж пять утюгов стоит, но боюсь, времени на уточнение деталей не остается.

— Диман, я не могу пробиться к тебе! Площадь окружена каким-то барьером.

— Мо, ноги в руки и бегом в Цитадель, — отдал я приказание, после того, как убедился, что камень связи то же не работает, — Скажешь, что на площади Красных Фонарей возможен прорыв сил Смерти.

Внимание: вы зашли в область, где не действуют стандартные и специальные средства связи. Отправить сообщение невозможно.

Приплыли — теперь и связь с внешним миром обрезана. Ладно, отступать некуда, пойдем до конца и выясним, что же стало причиной всего этого бардака. Между тем тяжелые дождевые тучи сгустились настолько, что, казалось, наступила ночь. По возможности тихо обогнув здание библиотеки, я приблизился к центральному входу.

В свете молний я увидел двух женщин лежащих на ступенях входа и мужчину в черном балахоне и двухголовой собакой у ног. Хм, это же тот самый мужик, которого описывали бабушки. С руки мужчины сорвалась черная ветвистая молния и впилась в одну из женщин. Бездна Всемилостивейшая, как же она закричала!

— Ну, что, Скриба, ты все еще не созрела для разговора? — не смотря на ветер и хлынувший ливень, голос хозяина двуглавого пса был прекрасно слышен, — Небольшой рассказик о том, как снять противопортальную защиту, и ты со своей спутницей избавитесь от мучений.

— Хрен тебе, Гераника, а не секрет. Катись обратно в свой Картос. Мне помирать не страшно, а девчонка, даже если и умрет, все равно вернется из Серых Земель.

— То есть по-хорошему мы не понимаем. А как насчет того, что я скормлю тебя вот этому милому песику. Ты прекрасно понимаешь, куда отправиться твоя душа, после встречи с потомком Цербера.

— Пусть я лишусь посмертия, но тебе не узнать правды.

— Если ты надеешься на зеленого коротышку, то зря. Пока бушует Буря, по всему городу будут прокатываться океаны сгораемой маны, которые не позволят приблизиться к нашему островку спокойствия.

Я выделил пришельцев, что бы посмотреть их характеристики.

Гераника —??????????????????

Щенок Цербера, уровень 50. Описание: потомок двуглавого пса Цербера — охранника входа в Царство Мертвых. Инфернальное существо…

Цербер вроде трехголовый был? С чего это щенок двухголовый…мутант? Ох, не знаю, чем мне это грозит, но необходимо вмешаться. Не дай Тартар, этот мрачный тип еще прибьет Когницию. На душе скребли кошки, но собрав в кулак всю решимость, атаковал противников.

Первый удар магией, попавший в бросившегося на защиту хозяина Цербера, оказался очень удачным и снял почти пятую

часть ХП пса. Гераника, развернувшись в мою сторону, решил ограничить свое участие тем, что навесил нехилый список бафов на щенка и теперь с увлечением наблюдал за нашим боем. Ну, и пусть, главное, что он больше не истязал женщин.

Ощутивший поддержку хозяина, пес бросался на меня с утроенной энергией, и мне иногда буквально чудом удавалось уходить от его клыков. Через пару минут я понял, что ушел в глухую оборону и эта тварь полностью контролирует ход боя. Бар моего ХП неуклонно шел вниз и уже почти достиг 50 %. Пришла пора использовать 'домашние заготовки'.

Два 'резака Воли', мой собственный и Разъяренного Тигра, очень не понравились псине. За резаками последовали 'копье', 'замедление' и 'ударная волна'. Испугавшись, Цербер телепортировался мне за спину, но я подспудно ожидал именно такой реакции, а потому быстро развернувшись, со всей дури ударил наискосок.

Получен опыт…Получены улучшения Характеристик…

Меня всего трясло от прошедшей схватки. Как оказалось, в пылу боя я успел задействовать малую печать Бездны, без нее последним ударом не получилось бы отрубить головы пса.

— Браво, браво, — Гераника склонился в шутейном поклоне, — Происходящее очень напоминает мне одну из детских сказок. Злодей, герой и две принцессы. Правда, этим дамам далеко до принцесс, понятие 'злодей' относительно — так как у каждого из нас своя правда..

— Да и я не рыцарь на белом коне, — произнес я, бросаясь в атаку.

Я почти его достал, лезвие тигра прошло в миллиметре от шеи темного, но…Вечно эти 'но'. Гераника смог уклониться от моего броска и в ту же секунду повесил на меня 'оглушение' на 15 минут.

— Почти получилось. Знаешь, а мне даже понравилось. В награду я предоставлю тебе право выбора, но об этом чуть позже. Скриба, ты же наверняка хочешь знать, как я перемещаюсь между Картосом и этим занюханным городишкой?

— Чего тут думать, — старушка зашлась в кашле, но сплюнув на ступени сгусток крови, продолжила, — Дорога Мертвых. Только тем путем армию не провести. И пса своего дохлого оттуда приволок. Игрушку завести решил?

— Было забавно уволочь из-под носа этой дряхлой псины ее потомство. Оказывается, некоторые легенды не врут. Только вместо макового отвара пришлось использовать черный лотос, но

это мелочи. Дурашка, проснувшись, решил наслать на меня бурю, но куда там ему. Как видишь. Моя защита идеально работает и у нас идет простой дождь, а за пределами купола должны во всю полыхать пожары. Жаль, что защита не позволяет этого увидеть.

— Зря…кха-кхе. надеешься. Ты недооцениваешь местных жителей.

— Плевать. Эх, Скриба, Скриба. Еще несколько лет назад я восхищался тобой. Как же архимаг Золотой Лиги Анхурса. Маг-универсал высшей категории. Тебе не было равных во всем Малабаре. Даже эти пердуны из Совета шаманов и Император прислушивались к твоему слову. И кем ты стала? Где вся твоя сила?

— Хотела… — слова библиотекарю давались с огромным трудом, — Хотела постичь тайну. Я добилась там всего, чего могла и хотела. А потому ушла сюда. Но здешняя загадка оказалась мне не по плечам, и я потеряла почти все свои силы, пытаясь снять защиту.

— Безголовая дура. Ладно, сегодня я в хорошем настроении. Я обещал, юный герой, что дам тебе право выбора? О, можешь не отвечать, тем более, что ты и не можешь этого сделать, — смеется тварь. Ненавижу!

Внимание! Повторная активация 'малой печати Бездны' в текущие сутки невозможна.

— Ого, а ты почти преодолел мое оглушение. Ненавидишь меня? Хорошее чувство, правильное…Как интересно. Забавный зверек. Тебя следовало бы забрать в лабораторию и изучить, но время поджимает…Отлично, я сделал выбор за тебя. Что? Не расслышал. Ах, ты же не говоришь. Я же сказал что дам тебе право выбора, но если ты не можешь им воспользоваться, то меня это не волнует. Я сделал его за тебя. Не правда ли умно?

Псих. Что он несет? Какой выбор?

— Ты хотел защитить этих дам и не получилось. Бывает. Но, как уже говорил, я сегодня добрый, а потому позволю тебе помочь им. Ты испытаешь на себе всю ту боль, что они испытали и испытывали бы, не вмешайся ты.

— Иди в Бездну, — мои губы зашевелились.

— Маловероятно. Тамошний хозяин не очень меня любит. С чего бы это? Ну, позаимствовал я у него парочку артефактов, но преследовать и мстить за это — мелочно с его стороны.

Внезапно пришедшая мысль, подсказанная его словами, возможно, указала мне путь к спасению.

— Тартар, взываю к тебе! Дай сил покарать дерзнувшего

нарушить покой Матери!

В мое измученное и нечувствительное тело тонким ручейком полилась Сила. Столь же древняя и могучая, как и сама Барлиона. Казалось, что за плечами встают легионы и сонмы созданий готовых броситься в атаку по первому моему приказу. Еще чуть-чуть и оковы Гераники падут…

— Не так быстро, хитрец, — новая вспышка боли пронзила мои ступни. Гераника пробил их какими-то кинжалами, тем самым пригвоздив меня к мостовой. Поступающая Сила начала вытекать через раны и впитываться с кровью в землю.

— Любопытная зверушка. Слабенькая, но любопытная. Амперметро Вольт! — мир взорвался мириадами осколков от вспыхнувшей боли.

Внимание! В ходе игрового процесса ваш фильтр чувств был отключен согласно заложенного варианта развития сценария квеста. Дождитесь окончания игрового действия.

'Какой нафиг сценарий! Такой боли я не испытывал с тех пор, как пришлось откусывать себе язык. А-а-а-! Мать-Бездна, прими своего сына!'

И она услышала меня.

Вы активировали уникальную способность 'Благословение Бездны'. Описание: в момент смерти и/или заточения (обездвиживания) персонажа, Ваше сознание отделяется от тела, позволяя осуществить следующие действия — 1)проявление в виде призрака перед одним персонажем с целью передать информационное сообщение;

2) произвести ментально-магический удар по выбранной перед смертью (обездвиживанию) цели, урон равен вашему текущему МДМГ;

3) производить наблюдение и запись развивающихся событий.

Время действия — 5 минут, 1 раз в сутки.

Моя. хм-м. душа? отделилась от тела и воспарила метра на три над землей, позволяя увидеть происходящие события со стороны, но только как-то циклично: цельная картинка — затухание — цельная картинка.

Вот Гераника стоит в пафосной позе, рука вытянута вперед и указывает на меня, голова откинута назад, ноги широко расставлены. Из его ладони в меня, скрюченного под не совсем естественными углами, бьет одна черная молния за другой…

Одна из женщин смогла пошевелиться. Отличная фигурка, кстати, жаль, что лежит лицом в землю, но судя по длинным ушам и коже — темная эльфийка. Алиса Рэйкс[21]…

Скриба, хватает Алису за руку и выкрикивает непонятные слова…

На площадь вбегает два десятка стражников во главе с сэром Годфри…

'До возрождения осталось: 11 часов 58 минут 45 секунд…
До возрождения осталось: 11 часов 57 минут 18 секунд'

Игрок Моня Горбатый использовала свиток возрождения. Желаете возродиться?

Разлепив веки, увидел встревоженные лица Мо и Рэя.

— Ты как себя чувствуешь? Все нормально?

— Когда охранный контур, не дававший проход на площадь, пал, мы сразу ринулись тебе на помощь. Я уже давно играю, но такого не припомню. С неба натуральным образом шел огненный дождь и если бы не маги стражи, то от города остались бы одни головешки.

— Где Гераника?

— Кто?

— Мужик, который меня убил.

— не знаю, о чем ты. Когда мы ворвались на площадь, то тут были два трупа — твой и собаки страшной, девчонка-игрок и НеПиСь. Сейчас ими занимаются люди коменданта.

— Леди Когниция и леди Рэйкс эвакуированы в Цитадель до прояснения обстановки. У обеих магическое и физическое истощение. Но ты говоришь, что был еще кто-то? Наши маги засекли всплеск энергий Смерти, но кроме вас, никого больше не застали.

— Да, — я приподнялся с помощью друзей и смог пересесть на ступени библиотеки, — Гераника. Он из Картоса. Что-то выпытывал у Скрибы про антипортальную защиту.

— Это уже серьезно. Вы оба немедленно идете со мной в Цитадель.

Сразу, конечно, не получилось. У меня висел посмертный дебаф, а этим двоим, не хватило бы силы тащить на себе двести сорок килограмм — добровольцев не нашлось. Но, минут через десять, мы все же выдвинулись с площади.

На удивление город пострадал не очень сильно. Конечно, не обошлось без повреждений — то тут, то там были видны следы подпалин, оплавленной мостовой или сгоревшей крыши, но в

целом город устоял перед инфернальной бурей. Высыпавшие на улицы жители с энтузиазмом, шутками и прибаутками принялись чинить свои дома. Что мне понравилось, не было никакого деления 'мое-чужое'. Разбившись группами по десять-пятнадцать человек, мужчины занялись срочным ремонтом особо пострадавших крыш, меняли выбитые окна и ставни, а женщины и дети убирали мусор, отмывали двери и стены от сажи. На вопрос, 'каким образом удалось такое провернуть', Рэй лишь загадочно ухмылялся.

По дороге к нам присоединились Тануки и Утгур, которые вошли в игру и обнаружили, что все веселье прошло без них. Наконец мы доплелись до 'Игольного ушка' и прошли в святая-святых крепости — кабинет сэра Годфри. Помимо нас, тут уже находились — глава Безликих, Арчибальд и дамы, которых я 'вроде как' спас.

— Я собрал вас здесь, дамы и господа, — начал речь гоблин, но был самым наглым образом прерван монахом.

— Что бы сообщить принеприятнейшее известие. К нам едет ревизор, — этот мудрец даже заржал от собственной остроты, но видя, что его никто не поддерживает, смутился и попросил прощения за свое поведение.

— Хм, так вот. Наместник в скором времени потребует от меня отчет, — при этом комендант проигнорировал шепот неугомонного Тануки: 'блин, ну, похоже же! И нечего толкаться…'.

— Скажите мне разлюбезные…Какого ангела творится у меня на подведомственной территории?! Ладно, этот сопляк, — кивок в мою сторону. А что сразу титан? Я вообще мимо проходил. И не бросался ни на кого. вроде бы, — не ведает, что творит и бросается на всякого первого встречного-поперечного с мечом в руках и именем Тар…кхм. своего покровителя на устах! Но ты, Когниция! Ты опытнейший архимаг, а ведешь себя как студентка-третьекурсница Академии!

— Ой, ты еще вспомни, как к нам в окна лазил, старый ты развратник, — бабуля попыталась пошутить, но ее порыв явно не был оценен. Но фактик, об их взаимоотношениях и продолжительности, занимателен сам по себе.

— МА-А-АЛЧАТЬ!!! Вы, что о себе возомнили? Творите, что хотите у меня под носом и думаете, что я ничего не знаю? Совсем старик Годфри из ума выжил?! Зачем ты поперлась в Серую Рощу, не предупредив меня? Я не закончил, — прорычал гоблин, видя, что Скриба хочет что-то сказать. Глаза выпучены, желваки ходят туда-сюда, рука то и дело хватается за кинжал — комендант в нешуточном гневе. Вот и до Арчи добрался.

— Мои подчиненные, подстрекаемые юнцами из Свободных, вместо того, что бы доложить о происшествии по инстанции — начинают ловить шпионов самостоятельно. Им бы пораскинуть мозгами и отдать это дело в разработку Безликим, но нет — погеройствовать захотелось! Думаешь ты герой, Ветер? Медаль там заслужил, послабления по службе? Так я тебе скажу, что ничего подобного! Чего молчишь?

— Нет, сэр. Служу во благо Скайфола и Герцога, сэр! — ох ты, аж уши заложило. А Арчи — молодец. Если начальство в ярости — прикинься дубом и служакой, срабатывает в шести случаях из десяти.

— Это хорошо, что ты не из этих, — фигурное изображение из пальцев, показывало, что угодно, но только не зерцало доблести и отваги, — Ты не наказан только потому, что никто из моих ребят не погиб при задержании того ублюдка и потому, что этот дылда все же смог растрясти кровососа на информацию.

Спасибо, что хоть не 'агент Подгузник', а просто 'дылда'. Ох, что-то не хорошо мне, да и окружающим то же. Эге, да никак наш зеленый комендант давит нас своей Харизмой. Как я читал на форумах, этот навык можно использовать не только для повышения привлекательности и лидерских качеств, но и как средство давления на оппонента и даже в качестве оружия. А зеленошкурый рыцарь силен. Обведя нас тяжелым, пронизывающим взглядом, он продолжил.

— Рено, друг мой, скажи мне на милость, — от вкрадчивого и бархатистого тона, с которым были произнесены эти слова, мне почему захотелось быть сейчас где-нибудь в районе порта. Причем мой корабль должен вот-вот отойти от причала, — Почему в герцогстве, у меня под носом действует разветвленная сеть Картоса, а ты ни сном, ни духом? Молчишь? Правильно. Делай, что хочешь, но через неделю ты выдашь мне результат!

— Сделаю, сэр. Так точно, сэр, — подскочивший с места эльф вытянулся по струнке. Неужели у местных военных всегда одна и та же реакция на ругань начальника, или это так харизма срабатывает?

— И этот туда же. Садись и не отсвечивай. Так, вы трое, — Годфри добрался до моих приятелей-игроков, — За успешное выполнение задания вам полагается награда. Вначале я хотел дать вам предложить самостоятельно выбрать ее, но раз попались под горячую руку и хоть краем, но замешаны в случившемся, то поступим так…

Моих друзей окутало яркое свечение, свидетельствующее о повышении уровней. Когда оно спало, гоблин продолжил.

— Арчибальд, берешь трех этих гавриков за шкирку и

отвозишь в Сумеречную долину. Друида сдашь почтенному Древню, гнома — мастеру Балину, монаха — Просвещенному Ронороа. Они хотели попытать счастья и раскрыть силу своих профессий — я предоставлю им такую возможность, — как-то уж слишком зловеще прозвучали эти слова в исполнении коменданта. Не завидую парням.

Дзынь. Входящее сообщение.

'Диман, спасибо тебе! Нам невероятно подфартило — гоблин каждому открыл начало цепочки квестов по перерождению! С нас причитается'

— А вот на счет тебя, Крий…

— А вас, Штирлиц, я попрошу остаться, — бросил перед уходом Тануки, и в ответ схлопотал дебаф 'Немой' сроком на сутки от разозленного сэра Годфри.

— А вот тебе, Крий, раз уже влез в наши дела, придется поработать…

Глава 15. 'Непреложный обет'

— Куда идем мы с Пятачком, на остановку за бычком…

— Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро — то тут сто грамм, то там сто грамм…

— Все, сдаюсь, я больше ничего по Вини Пуху не знаю, — Алиса в знак проигрыша подняла руки вверх. Лучше бы она этого не делала.

Браслеты на ее изящных и нежных руках отбросили солнечные лучи, которые непоседливыми сорванцами запрыгали по ее шикарным белоснежным волосам. Крепкая и упругая грудь качнулась от резкого движения….

Стоп! Взять себя в руки. Дохлые кролики, дохлые кролики, дохлые кролики… Хм, а зимой рукавички из кроличьего меха неплохо бы смотрели на этих филигранных пальчиках…Да что за день то такой! Это как меня угораздило, а?

— Ладно, давай лучше потренируемся до обеда, — предложил я в надежде прервать фантазии.

— Хорошо, — легко согласилась она.

— Только в разных частях корабля, а то, не дай боги, еще поломаем тут что-нибудь. Посудина и так хлипкая.

— Как скажешь, великий вождь, — хорошо, хоть понимает, почему я стараюсь поскорее избавиться от нее. Отчасти это и ее вина, но глаза все равно глаза смеются.

И это всего лишь второй день совместного морского путешествия. Но, пожалуй, надо вернуться немного в прошлое и объяснить более подробно, куда и зачем мы плывем.

Несколькими днями ранее…

— А вот тебе, Крий, раз уже влез в наши дела, придется поработать. Кстати, леди Алиса, это и вас касается. Вы, кажется, прибыли в Скайфол для того, что бы учиться у почтенной Когниции?

— Да, мсье Годфри. Я проделала нелегкий путь ради этой цели. Прибыв несколько дней назад на корабле, я первым делом бросилась искать леди Когницию. Каково же было мое удивления, когда после двух дней безуспешных поисков, я увидела ее выбегающей из города. Должна отметить, что, несмотря на возраст, леди в очень хорошей спортивной форме. Я едва успевала за ней. Добравшись до местности именуемой Серой Рощей, мне пришлось остановиться, так как стражи наотрез отказались пропускать меня вглубь. На следующий день я чуть

снова не упустила ее, но мне все же удалось перехватить уважаемую магессу на полпути к городу.

— Перехватить, это слабо сказано. Эта юная особа как клещ вцепилась в меня и не отставала ни на шаг, — проворчала со своего места Скриба.

— В результате, подтвердив свою квалификацию, — улыбнулась Алиса, — я все же уговорила леди взять меня в ученицы.

— Сказала бы проще — купила себе право учиться у меня. Те книги, что ты принесла, не имеют цены. Уж не знаю, что ты совершила, что бы добыть их, но они стоят того, что бы я взялась за твое обучение. Возможно, с их помощью я смогу подобраться к разгадке местной тайны.

— Ладно, остальное мне понятно. Вы вошли в город, добрались до площади Красных Фонарей, где вас уже поджидал тот картосец — Гераника. Кстати, Скриба, не хочешь нам рассказать, что, или кто этот твой знакомый.

— Несколько лет назад он был шаманом. Его бывшим учителем был сам Верховный шаман Алмис. Разругавшись по какому-то поводу с Советом шаманов, этот молодой человек исчез из Анхурса и империи Малабар. Многие считали, что он погиб, но оказалось, все это время скрывался в Картосе. Используемые им приемы я могу классифицировать, как заклинания из Школ магии Смерти, Тьмы и непонятное для меня шаманство. Говорю 'шаманство', но на самом деле оно им не является. Это что-то новое и непонятное, но очень сильное. Я думаю, что даже Малый Круг Гильдии Скайфола не справился бы с ним.

— Что-то уж больно мрачные перспективы ты вырисовываешь, — скептически заметил комендант.

— Как бы мои прогнозы не оказались преуменьшенными, — осталась стоять на своем архимаг.

— Как бы то ни было, ты со своей новой ученицей до утра останешься в Цитадели, — внезапно гоблин прервался и полез в ящик стола. Достав из него переговорный камень, приложил его к уху. По мере доклада, лицо коменданта приобретало все более мрачное выражение. Наконец, отложив его в сторону, он обвел нас всех своим фирменным взглядом 'я гигант — вы коротышки' и подытожил, — Так. На сегодня сворачиваем наши посиделки. Меня немедленно ТРЕБУЕТ к себе Наместник. Продажная скотина! Рено, проведешь дам в их покои. Крий, завтра с утра никуда из 'Гордости' не отлучаться — за тобой зайдут. Все свободны.

На улице светило вечернее солнце и шел дождь. Теплый летний дождь. Его капли весело шлепали по мостовой, сбивались

в ручейки и бежали вниз к морю. В небе над городом висела шикарная радуга, пахло озоном. Улицы, не смотря на неубранные следы от разбушевавшейся огненной стихии, выглядели чистыми, посвежевшими. Дождь как бы подводил черту под сегодняшними событиями и показывал, что, несмотря на любые невзгоды и разрушения, в конечном итоге сплоченность, уверенность в своих силах и добро непременно одержат верх. На смену ночи придет день, и мир заиграет новыми красками.

За всеми пертурбациями, не заметил, как быстро пролетело время. Пожалуй, на сегодня осталось одно незавершенное дело. И решить его я могу только в городской ратуше. По времени вроде успеваю, но следует поторопиться. Набрав со старта хорошую скорость, через десять минут оказался у здания городской магистратуры и, зайдя внутрь, я попал в паутину бюрократии. Вежливо пообщавшись со встреченными чинушами, понял, что так дело не пойдет. На простой вопрос 'как зарегистрировать клан?' мне было дано три абсолютно разных ответа. Ну, что ж, если это дело не может решить культурный титан, то может имеет смысл подключить грубияна великана?

До конца официального рабочего времени, на все про все у меня оставалось не более получаса. Поэтому выбрав из перебегающих из кабинета в кабинет чиновников того, что был потолще и имел наиболее придурковатый вид, перегородил ему дорогу, поднял за отвороты мундира и спросил:

— Моя хотеть клан. Моя искать важный человек для бумага. Моя платить желтый кругляш.

Правильно выпытывать у чиновников информацию — это искусство. Ведь далеко не всякий из них хапуга и сволочь. Попадаются действительно знающие и толковые специалисты. Другое дело, что их практически не видно на фоне основной массы 'государевых' людей. Специалисты во все времена являлись рабочими лошадками системы, поэтому зачастую поймать их на месте — трудновыполнимая задача. Они бегают туда-сюда по объектам, пытаясь уладить возникающие вопросы и проблемы, исписывают тонны бумаг, потому что все остальные 'ну так заняты, что даже кофе попить некогда', остаются на работе в неурочное время и вообще тянут на себе неповоротливый механизм государственной машины. Таких людей довольно просто определить по рабочему месту: если стол завален кипами документов, казалось бы, на первый взгляд, хаотичном беспорядке, то вы попали к тому, кто сможет вам, если и не помочь, то уж точно сможет направить по правильному пути. В конце концов, не стоит забывать про профиль и должностные инструкции. Вы же не будете требовать у слесаря залить вам

фундамент здания? Так и тут — специалист землеустроитель не подскажет вам, как открыть частное предприятие.

Но кроме действительно полезных служащих всегда есть еще две группы — трутни и 'перекладыватели бумаг'. И этих, как ни прискорбно, большинство. Первые занимаются тем, что ходят из кабинета в кабинет, с совещания на совещание, создают умное выражение лица и путаницу. Вторые в основном заняты созданием видимости рабочей и кипучей деятельности с перекладыванием ответственности, своих функций и работы на тех самых 'рабочих лошадок'. Данные группы чинуш характеризуются крепкими мочевыми пузырями (попробуй выпить столько кофе и чая как они!), неуемной тягой к сплетням и 'перемыванию костей' сослуживцам, а так же нытьем по поводу низкой зарплаты, загруженности и надоедливых посетителей. Столы у таких представителей власти, обычно девственно пусты, или на них лежит два-три документа.

Так вот, по характерным признакам, а именно пятен от пролитого чая на костюме, зеркально начищенной обуви и отсутствию чернильных пятен на руках, я и выбрал свою жертву.

— Твоя говорить, или молчать? Тогда моя есть тебя.

— Мамочки, убивают, — тоненько заверещал чиновник, — я все скажу! Арнольд из отдела документооборота спит с тремя любовницами, Варий из канцелярии подрабатывает на стороне, а Каликиарий из бухгалтерии вообще …

— Р-р-р-р, — зарычал я, придав лицу зверское выражение, — Клан. Человек-с-бумага.

— Понял, — радостно возопил чинуша, — Вы хотите зарегистрировать клан. Значит вам нужен Гизнульф из отдела регистраций. Это на втором этаже, третья дверь по правой стороне. Не ешьте меня.

— Твоя вести. Моя думать: есть, или не есть. Вкусный-невкусный.

Вырвавшись из моих лап, служка припустил так, что я еле успевал за ним. Слышавшие нашу перебранку люди, постарались максимально отдалиться от нас — а вдруг этому верзиле покажется одного их товарища мало, и он захочет на десерт еще кого-нибудь?

Регистратором оказался довольно молодой, по меркам своей расы, гном. Его борода едва-едва закрыла подбородок. Гизнульф Серебробородый стоял за конторкой спиной к двери и что-то строчил. Это действие так его увлекло, что он даже не заметил моего присутствия. Подойдя к нему и заглянув из-за спины в лист пергамента, увидел отрывок того, чем был так увлечен юный гном.

О, Розалинда, свет очей твоих зеленых,
Пронзает мое сердце, как породу туфа лом!
Нас разлучил жестокий и суровый Грыых,
Но я надеюсь, что вернусь под своды гор…

Рифма, конечно, хромает, но для гнома это очень даже вполне. Особенно если учесть то, что гномье и орочье стихотворное творчество обычно можно охарактеризовать как бравурно-маршевые гимны и заунывные, до зубной боли, баллады.

— Хм, извините, вы не могли бы уделить мне немного своего времени? — я решил действовать поделикатнее. Все же творческий человек, а то мало ли — еще испугается, заикой станет.

— Что? Ох, извините, я не услышал, как вы зашли, — смутился подгорный житель.

— Прошу прощения, что отвлекаю вас, но я хотел бы зарегистрировать клан.

— Да-да, конечно. С вас одиннадцать тысяч золотом. Вот, пожалуйста, ознакомьтесь со списком свободных названий для клана, а я пока оформлю необходимые документы.

— А почему такой большой размер комиссии? Насколько я знаю, данная услуга в империи Малабар стоит не более пяти тысяч.

— Не знаю, милостивый господин. Еще пару дней назад данная услуга стоила те же пять тысяч плюс налог провинции, но буквально позавчера пришло указание повысить стоимость регистрации до десяти тысяч плюс налог.

— Ладно, все равно ничего не поделаешь, надеюсь необходимую сумму можно снять с моего счета в банке, а то я совершенно без наличных.

— Никаких проблем, вот, пожалуйста, распишитесь здесь и здесь…Спасибо. Теперь можете выбрать название для своего клана из доступных в этом списке.

Развернув протянутый мне свиток, выскочило окно выбор имени клана. Чего тут только не предлагалось: 'Ужас Крыльяев Ночи', 'Раззвиздяи', 'Черно-малиновые плащи', 'Стройные сладкоежки'… Выбор был обширен и богат, но слишком огромен. К счастью тут был поисковый фильтр. Несколько минут работы с ним, и я остановился на понравившемся варианте.

Название создаваемого клана: 'Пасынки Бездны'. Подтвердите.

Две кнопки: 'Да-Нет'. Подтверждаю.

Клан 'Пасынки Бездны' создан. Лидер клана: Крий. Текущий уровень клана: 1. До следующего уровня: 20 млн. клановых очков

Интересно, что это за зверь 'клановые очки' и с чем их едят? Придется рыться на форумах. Первоначально я не планировал ни вступать в кланы, ни создавать собственный, но чувствую, что из-за Первого убийства мне спокойно жить не дадут, а потому придется хитрить и изворачиваться. Кстати, о Первом убийстве:

В связи с наличием игрока, получившего Первое убийство (соло) 'Заброшенная лаборатория титанов', клан Пасынки Бездны получает:

+500 Бодрости всем персонажам;

5% шанс получения дополнительных свойств создаваемой вещи ранга редкое и выше (для крафтерских специальностей);

20 % шанс получить дополнительную награду в виде предметов/вещей/рецептов/прочее для расы 'титан' за выполненные квесты и убийство рейд-боссов.

Данные свойства объединяются со свойствами других Первых убийств Подземелий.

Теперь понятно, зачем топ-кланы стремятся любой ценой заполучить в свои ряды хотя бы по одному представителю. Плюшки очень весомые. Один только показатель Бодрости, с учетом всех модификаторов, у меня достиг уровня 845 единиц. С учетом того, что у моего персонажа огромное количество скилов и умений завязано на данный показатель, это существенно увеличивает мою полезность в качестве боевой единицы. Пожалуй, стоит задуматься о развитии собственного клана: продумать концепцию развития, источники пополнения казны, премировании его членов и, чем Тартар не шутит, действительно замахнуться на строительство собственного замка и храма-оракула.

Тихо дожидавшийся в сторонке моего решения регистратор выдал бумагу, подтверждавшую права на владение кланом, и система автоматически сгенерировала нашивку и логотип клана, который добавляется к именам игроков. Девятилучевая серебряная звезда на черном фоне, а в центре звезды руна Возрождения 'Perthro' (Σ).

— Огромное спасибо, почтенный Гизнульф. Я понимаю, что отнял у вас много времени и рабочий день уже закончен, но может я могу это скомпенсировать?

— Что вы, — замахал на меня руками гном, — Это моя прямая обязанность. Поверьте, не так уж часто ко мне заходят разумные, готовые выкладывать столь громадные средства.

— И все же, как я могу вас отблагодарить? — вот понравился мне этот гном! Он разительно отличался от своих собратьев, и зуб даю, он может выдать задание.

— Раз вы так настаиваете. Видите ли, в чем дело. Я, не смотря на то, что до сих пор не отрастил подобающую нормальному гному бороду, немало скитался по свету в надежде разбогатеть и посмотреть мир. В одном из путешествий с торговым караваном одного из вольных баронов добрался в Безымянный город, — ничего себе занесло коротышку аж в столицу Картоса! — и там я повстречал свою Любовь. Ее зовут Розалинда и ее дядя, разлучивший нас, большая шишка в темной империи. Мы дали клятву друг другу, что несмотря ни на что, будем оставаться верны друг другу и добьемся того, что бы наши любящие сердца соединились священными узами брака. Прошу вас, если будете в тех краях, найдите мою ненаглядную Розалинду и передайте ей эти письма.

Доступно задание: 'Доставка писем влюбленного гнома'. Класс задания: социальный сценарий. Требования: нет. Награда: нет. Штраф за отказ/провал задания: нет. Время выполнения: 6 месяцев.

— Как же мне ее найти? Не буду же я у каждого встречного спрашивать, как пройти к Розалинде? — спросил я, беря в руки толстую пачку писем и принимая задание.

— О, как же я мог забыть! Она проживает на улице имени Девяти Назгулов в резиденции клана Бум-Бадабум.

— Это, конечно, упрощает дело. Жаль, что я нибильмельса не знаю по картосски.

— Как раз в этом я могу вам помочь. Первый раз, очутившись в тех краях, я, как вы правильно заметили, не мог понять ни слова из той тарабарщины, которую местные жители считают языком. Причем у каждого народа, населяющую Темную империю, существует собственный язык. Хвала Светлым богам, они смогли вбить немного ума в головы местных императоров, и у них двести лет назад все же появился один общий язык. Я сам артефактор и смог сделать одну интересную безделицу, позволяющую наделить кого-нибудь заложенным в нее знаниям. Я делал этот предмет движимый любопытством и желанием подарить давнему знакомому, но думаю, вам он пригодится больше, — в мои руки перекочевал простой кулон из серебра изображающий какую-то

зверушку. Не успел я толком рассмотреть его, как кулон вспыхнул голубым светом и исчез.

Вы изучили новый язык: эскеро (официально принятый язык Темной империи Картос).

Получено достижение: Полиглот 1 уровня (3/10). Награда за достижение: 10 % шанс самостоятельно изучить неизвестный язык (кроме квестовых и мертвых); 3 % шанс случайного наложения заклинания 'Суть вещей'.

Приятно чувствовать себя умным человеком, но когда же я успел изучить еще два языка? А, все понятно: мне засчитали знание мыслеречи и барлионика. Последний является тем же самым общетерранским, который ввели после объединения Земли, но в последнее время его все чаще называют именно так — барлионик.

Все дело в огромнейшей популярности самой Барлионы. Эта игра действительно связывает между собой огромное количество населения планеты. Да, конечно, основная масса людей играет на своих игровых материках, которые довольно условно учитывают часовой пояс и культурные особенности игроков, но никто в принципе не мешает парню из округа Техас, провинции Центральная Северная Америка играть на игровом материке Кальтуа, или Ратрандия. Необходимо просто подать соответствующую заявку. Насколько я помню, негласно это даже приветствовалось, так как посредством Барлионы Правительство добилось определенных успехов в деле сглаживания языковых и культурных барьеров между народами.

В свое время было очень много споров и ругани по поводу количества материков. Были предложения устроить игровой катаклизм и разделить существующие игровые материки на более мелкие. Так Малабар предлагалось условно разделить на славянский остров и западноевропейский и в таком же ключе поступить с остальными материками, но все дебаты были прикрыты Правительством. Полномочный представитель при корпорации так и высказался закрывая диспут:

— Проводить какие-либо расколы и разделения мы не позволим. Это официальная позиция правительства. И вообще, дамы и господа, в будущем материки Барлионы ждет только слияние, а не дробление. Первостепенная наша с вами задача — полное и безоговорочное объединение всех людей планеты в единый и могучий народ. И имя ему — Человечество.

Распрощавшись с вежливым чиновником, я собирался

покинуть здание ратуши, как был задержан стражниками во главе с самим сэром Годфри.

— Твою мать, Крий. Ты то, что здесь делаешь? — спросил меня гоблин.

— Приходил зарегистрировать клан. А в чем собственно дело?

— Да я только приехал на доклад к наместнику, как из здания начали выбегать местные бумагомаратели с воплями про людоеда и тварей тьмы. Пришлось оцепить магистрат. Сейчас мои люди прочесывают здание. Может тот картосец действительно кроме той собачки привел в город еще кого-нибудь. Хуже всего, что мы не можем ни у кого добиться описания твари.

— Э-э-э, сэр, боюсь никого искать не нужно, — комендант вскинул на меня удивленный взгляд, но не прервал, — Местные наверняка имели ввиду меня. Дело в том, что мне пришлось немного надавить на одного из них, что бы провели в нужный кабинет. Со стороны это могло показаться. мм-м. несколько угрожающе.

— Тьфу на тебя, — с облегчением в голосе произнес комендант, — С тобой одни проблемы. Ладно, зато встреча с Нероном перенеслась на неопределенный срок. Пусть парни еще немного походят тут, а я поехал назад. Кстати ты куда сейчас?

— Да думал пройтись поработать в кузне у мастера Витуса.

— Добро. Тот район зацепило меньше всего, так что думаю, у него все будет в порядке, но завтра, что б как алкаш под елкой на Новый Год, был на месте. Мне еще тебя наградить не мешало бы за выполненную работу. Или наказать. тут с какой стороны посмотреть.

К восьми вечера я наконец-то добрался до кузницы. По дороге выполнил десяток социальных квестов, суть которых сводилась к помощи в разборе завалов и уборке территории. Денег не дали, но подняли репутацию с жителями провинции на 150 пунктов, и повысил немного характеристики выносливости, силы и ловкости. В интеллект ничего не дали, видимо система посчитала, что для такой работы большого ума не требуется. Между тем отметил практически полное отсутствие на улицах игроков-людей, что было вполне объяснимо: часть сейчас сидела в камерах и дожидалась суда по участию в игрищах и немалая часть, скорее всего, попала под удар инфернальной бури. Их же никто не прикрывал от ее воздействия. Как рассказал мне Рэй, пока мы ковыляли в Цитадель, городские маги слишком поздно разобрались в природе надвигающейся бури и не успели поднять защитный купол над всем городом. Пришлось задействовать запасной план и активировать артефактную защитную сеть. В

фундамент и стены каждого дома в городе при строительстве закладывается несколько артефактов как раз для таких вот случаев. Дорого, но достаточно эффективно.

Мастер Витус был завален работой по уши, не смотря на то, что в небе уже появились первые звезды, и пламенеющий диск закатного солнца вот-вот готов был опуститься в воды моря.

— А, Крий, привет, — поздоровался со мной мастер, кинув очередную заготовку в горн, — Так пришел, или по делу.

— Да хотел поработать немного, но вижу что у вас аврал, может помощь нужна какая?

— Помощь говоришь. Может и сгодишься. Какой у тебя уровень кузнеца?

— Седьмой, но у меня открыта специализация демонтажник, так что могу помочь с разбором металлолома.

— Ломать не строить, да? Природа берет свое, — это он к тому, что титаны по своей сути разрушители? Ну, пускай будет так — мне все равно, — Хорошо, тогда разбери весь хлам, что мне натащили после бури, а дальше будет видно. Есть хочешь?

Я прислушался к своим ощущениям и проверил список бафов — последний раз я ел утром, так что подкрепиться не мешает.

— Я так и думал. Вон в углу стоит корзина со снедью. Забирай себе, а к полуночи нам еще принесут. Я скажу трактирщику что бы принес сразу на двоих.

Получено задание: помощь мастеру Витусу. Класс: социальное. Награда: +100 репутации с жителями Скайфола.

Наскоро поужинав и получив неплохие прибавки к статам, принялся за разборку металлических изделий. Чего тут только не было: оплавленные канделябры и подсвечники, дуги от бочек, ломаные подковы и инвентарь, ржавые кольчуги и булавы. Хорошо, что для демонтажника не играет роль из какого металла сделан предмет. Так как попадались изделия не только из меди. Бронза, железо, сталь и даже погнутая кровать из мифрила. Хм-м. это точно буря? Но, как бы то ни было, с каждой разобранной и переплавленной вещью росло умение кузнечного дела.

Получено входящее сообщение. Отправитель: Алиса Рэйкс.

А я уже думал, что она не удосужится объяснить кое-какие моменты. Конечно же, я ее узнал! Алиса Рэйкс, это та самая Алиса Поликарпова, с которой мы недавно познакомились. Девушка, образ которой все чаще посещает мои сны (бордель, нафиг ты уехал так не вовремя!). Не ожидал, что именно ее

привлекут курировать меня в игре. С одной стороны приятно, но с другой…такая явная и навязчивая слежка-присмотр напрягает. То, что следить должны были, это естественно. Имиаторы вещь полезная, но в таких вопросах, как безопасность, спецслужбы одним только машинам доверять не привыкли. Пускай человек не принесет пользы, но он должен быть. Но вот такая явная демонстрация…к чему бы это? И ведь наверняка не обошлось без мозгоправов! Зуб даю, сняли показания тела, когда мы встречались, и просчитали реакцию на нее при нашей встрече в Барлионе. А письмо потом почитаю, если бы было что-то срочное — отписалась бы сразу.

К двум часам ночи весь лом был разобран, переплавлен и сдан мастеру.

— Отличная работа, Крий. Ты меня очень выручил. Кстати, в известном тебе углу стоит еще одна корзина с едой. Можешь подкрепиться.

— Спасибо, мастер. Может, еще чем могу помочь? За это время мой уровень кузнеца стал семнадцатым, — не смотря на то, что я весь день был на ногах — спать нисколечко не хотелось. Это был один из эффектов от сбитня, что принесли кузнецу. Время на сон было уменьшено до двух часов в сутки. Полезный баф, жаль, что данный эффект действует только один раз в неделю. Если использовать чаще, то эффект будет противоположным.

— Ну, если не устал, то конечно я найду для тебя работенку. Ты ешь, ешь. Я тебе пока покажу и разъясню что да как.

Витус порылся в одном из ящиков и принес маленький медный гвоздь.

— Вот, смотри. Это медный гвоздь, который применяют сапожники. Как ковать я тебя обучу, но к утру их должно быть не менее тысячи. Как говориться стихийное бедствие это плохо, но гильдия сапожников с меня сдерет неустойку, если не выполню их заказ к утру. А для меня помочь людям — прежде всего.

— Не объясняйте, мастер. Будут вам гвозди.

Получив от Витуса рецепты на медную проволоку и гвозди, я принялся за работу. Что я могу сказать — это ОЧЕНЬ нудная и кропотливая работа. Зато кузнечка быстро прокачивается. Жаль, что в Барлионе существует ограничение на разницу между основной специальностью и вторичной. Ни одна из дополнительных специальностей не могла быть выше основной более, чем на десять пунктов, а уровень моего владения Рунами Древних был всего лишь на отметке шестнадцать. Достигнув 25-го уровня кузнеца, сделал перерыв. Спина затекла так, что ели разогнулся, да и глаза начали уставать. А что если попробовать применить руны на гвоздях? Это же то же предмет. Вытянув пару

штук из только что откованных, применил на них руну 'Аргх'.

Получено улучшение специальности Мастер Рун Древних…

Получен рецепт 'Медный гвоздь усиленный руной 'Аргх'. Прочность изделия увеличена в 2 раза.

Совсем другое дело! Думаю, мастер не сильно расстроиться, если гвозди будут немного отличные от стандарта. К шести утра я закончил работу, сдал квест Витусу и поплелся в 'Гордость и предубеждение'. Заказав себе завтрак, прислонил голову к стене и заснул.

— Вставай. Слышишь, вставай, — донесся сквозь сон чей-то нерешительный голос.

— Тише вы, не видите — устал великан, спит, — вклинился еще один голос.

— У меня приказ доставить его в Цитадель. Что мне делать прикажете? Ждать пока он соизволит проснуться?

— Ага, вы его разбудите, а он мне в отместку таверну разгромит?

— А я здесь на что?

— Тогда ладно, но вы уж постарайтесь издалека, копьем что ли. А то мало ли…

Ох, похоже что за мной пришли. Неужели уже девять? Вроде только-только прикорнул. Пора просыпаться, а то действительно начнут тыкать палками.

— Не сплю я, не сплю.

Я открыл глаза, потянулся и осмотрелся. Ну, точно — пятерка стражников, хозяин 'Гордости' и несколько посетителей. И все пялятся на меня.

Хрр-р-р…уии-ии-и…хр-р-р-р. уи-и-и-и…

Не понял, а это что за звуки и кто съел МОЙ завтрак! Я точно помню, что заказывал тарелку каши, молоко и яичницу перед тем как заснул, а сейчас на столе стояли одни объедки.

— Господин, Крий, мне приказано доставить вас в крепость. Следуйте за мной.

— Погоди, служивый. Дай мне десять минут привести себя в порядок и разобраться с этим субчиком, — я кивнул на мирно похрапывающего на соседней лавке Аскольда из 'Темного легиона', — Хозяин, ведро воды сюда. Живо!

— Хорошо, но только десять минут. Мы тут побудем.

— Да, пожалуйста, бежать я не собираюсь.

Запыхавшийся кабатчик принес ведро колодезной воды, которую я с превеликим удовольствием вылил на Разбойника.

— А-а-а-а!!! — подскочивший легионер стукнулся лбом об

стол, поскользнулся и приземлился пятой точкой в образовавшуюся лужу.

— Доброго утречка. Хорошая сегодня погода, не правда ли? — жизнерадостно поприветствовал я его, откидывая ведро подальше.

— Ты! Ты!! — казалось, что глаза разбойника вот-вот начнут метать молнии, — За что?!

— А кто сожрал весь мой завтрак?!

Легионер похлопал глазами, а потом махнул рукой и улыбнулся.

— Один-один. Хотел подшутить, но не ожидал, что сам засну.

— Ладно, у меня менее десяти минут на завершение сделки, — я кивнул в сторону разглядывающих нас стражников.

— Что замели, волки позорные? Что шьют-то? — поинтересовался Аскольд, подымаясь с мокрого пола.

— Да так. Это мои проблемы. Свою часть договора ты выполнил. Трое суток меня не беспокоил ни один из представителей топов. Сейчас моя очередь выполнять договоренность. Хранитель, взываю к тебе.

— Ты звал меня, я пришел, — снова тот же попугай. Все же это, наверное, хранитель именно города, а первый был всей провинции.

— Хранитель, прошу подтвердить правдивость моих слов и завершить сделку с кланом 'Темный легион'.

— Говори.

— Подземелье 'Заброшенная лаборатория титанов' прошел я в одиночку, соло — лицо Аскольда надо было видеть — столько эмоций сразу, — Точного месторасположения я не знаю, но приблизительно оно находится здесь.

Я отметил на карте, вытащенную разбойником из своего рюкзака, примерную область, где могла располагаться лаборатория. Кстати, у него было открыта примерно шестая часть провинции. Знатно он побегал.

— Не может этого быть, — взглянув на отметку, воскликнул легионер, — Тут же обитают мобы от 100+. Ты не смог бы их пройти так просто.

— Мне никто не помогал, и я действительно прошел весь путь оттуда пешком.

— А туда? — зацепился за эти слова разбойник.

— Это уже вне условий соглашения. Хранитель, прошу подтвердить выполнение договора.

— Подтверждаю, — блин, важный и серьезный попугай, это нечто, — Условия соглашения полностью выполнены. Со счета клана 'Темный легион' на ваш переведена сумма в один миллион

золотых. Это все?

— Нет, прошу сообщить в службу поддержи мое желание разблокировать достижение о прохождении подземелья 'Заброшенная лаборатория титанов' в Зале Славы.

— Принято. Достижение разблокировано.

Еще несколько секунд мы пялились на то место, где только что находился Хранитель, после чего разбойник протянул мне руку.

— Уважаю. Хитро все обставил. Содрал с нас миллион и компенсировал себе 'затемнение', создал собственный клан и обдурил кучу топов, а до кучи в одиночку вынес подземелье, — я пожал протянутую мне руку, — Не знаю, как друзей, но врагов и недоброжелателей ты однозначно нажил.

— Я не хочу вступать в топ-кланы, — решил прояснить собственную позицию, — Но вы все равно не отстали бы, так что пришлось идти на такие меры.

— Можешь ничего не объяснять. Мне все равно. Это твое решение. Топы могли бы помочь с раскачкой и все такое, но хозяин барин. Хочешь хардкора — пожалуйста. Но учти, от тебя все равно не отстанут. Человек в одиночку осиливший дандж — редкость. Тем более, что плюшки от него достались тебе одному, а не раскиданы по пати. 'Темный легион' не имеет к тебе претензий, но если надоест жизнь волка-одиночки, то всегда милости просим в наши ряды.

— Господин Крий, извините, но нам пора, — прервал наш разговор стражник.

— Ладно, счастливо оставаться.

— И тебе не хворать. Завтра корабль пойдет обратно, и я вернусь вместе с ним. Тебе точно помощь не нужна? Условия ты знаешь.

— Нет, спасибо, это рабочие моменты.

Чем бы заняться пока идем в гости к коменданту? Точно! У меня же до сих пор не прочитанное письмо от Алисы. Самое то, что бы убить время.

Здравствуй, Дима.

Как ты уже догадался, с этого момента я твой официальный. Мне сделали предложение, от которого я не смоглаJ'надзиратель' отказаться, а потому как минимум год я буду повсюду таскаться за тобой хвостиком. Скажу откровенно, если бы ты не понравился мне при нашей первой встрече, я бы плюнула на все те заманчивые плюшки, что мне предложили, и послала бы всех по известному адресу.

Предупреждаю сразу — между нами сугубо деловые

отношения. Я слежу за тем, что бы ты не ляпнул то, чего не стоило бы (поверь, методы и средства для этого есть), а ты не лезешь ко мне с всякими дурацкими предложениями и вопросами. Ты конечно у нас супермен и все такое, но предупреждаю, если что — врежу так, что мало не покажется!

В Барлиону я играю уже давно и это третий рерольный персонаж. До этого играла друидом-призывателем, разбойником и шаманом. Этого, кстати, уже почти год отыгрываю.

В общем, запомни — мы теперь связаны Корпорацией и выгодой на очень долгое время. Давай не портить друг дружке настроение, и проведем время с обоюдной пользой.

Так, официальная часть закончена теперь вопросы и предложения:

1) Мы влипли в какой-то сценарий?

2) Создай собственный клан.

3) JЗапасись терпением

Советник юстиции в отставке, Алиса Р.

Так с этим более-менее понятно. Алисе предложили следить за мной. Сделали какое-то заманчивое предложение, устроили повышение в чине с отставкой и направили ко мне. Придется работать. Отвязаться от назойливого внимания со стороны МБ не получиться, так пускай это будет она, чем кто-то еще….Ну, и не буду врать самому себе — девушка мне была симпатична. Конечно, после долгого воздержания я скажу слова любви любой, что поманит меня пальцем, но она мне действительно нравится. 'Сугубо деловые отношения'. И как она это себе представляет? Ладно, поживем — увидим.

На этот раз завязывать глаза мне никто не стал, а потому до уже почти родного кабинета коменданта добрался практически безболезненно. Доверяют — мелочь, а приятно. В кабинете, кроме его хозяина, находился только глава Безликих. Буркнув невнятное приветствие, гоблин, не отрываясь от каких-то бумаг, указал мне на стул. Поставив размашистую подпись под последним документом, сэр Годфри с облегчением отодвинул от себя кипу бумаг и взглянул на часы.

— Вечно эти бабы опаздывают, — проворчал гоблин.

В ответ на замечание руководства эльф сделал неопределенный жест рукой, а я пожал плечами. Женщины-с. Как говорится — без комментариев.

— Ладно, пока наши дамы подтягиваются, разберемся с тобой. Пришло время раздавать награды за выполненные поручения.

Задание: 'Смертельные игры' выполнено. Оценка: 125 %.

Награда: +10 уровней, +1000 репутации со Стражей Скайфола, +500 репутации с комендантом Скайфола, +300 репутации с жителями Скайфола.

Дополнительная награда: +30 к произвольной характеристике персонажа (не действует на характеристики Ремесло, Удача и т. п.).

Задание 'Скорбные дела провинции Скайфол' — обновлено. Статус: Шаг 1 — выполнено. Оценка: 140 % — Вы узнали имя предателя (60 %), допрос пленника (+15 %), вербовка информаторов (+25 %), защита ценных персонажей (+40 %).

Награда: доступ к сценарному квесту.

Дополнительная награда: случайная вещь из запасов коменданта (зависит от репутации и расположения персонажа), но не ниже класса 'редкое'.

— Ты хорошо поработал и заслужил свою награду, — донесся сквозь туман голос сэра Годфри. Все-таки одномоментное повышение уровней с отключенным фильтром чувств это нечто невообразимое. Эйфория, наслаждение… Не описать словами.

— Прими этот скромный подарок. Нам он бесполезен, но тебе послужит.

Нагрудник Дадьмира (сталь). Прочность: 4000. Защита от физического урона: 500, защита от магического урона: 200. Бодрость +50, СИЛ +30, ВЫН +20, ИНТ +10, +2 к произвольной характеристике (необходимо выбрать при надевании). Защита от огня, яда: +10. Класс предмета: Эпический. Требуется уровень 30, раса 'титан'.

Выберите характеристику для повышения. Доступный список: Сила, Локость, Выносливость, Интеллект, непоколебимость, Доминирование Воли.

Непоколебимость. Выбираю именно эту характеристику. Уж слишком медленно она прокачивается. И это не смотря на то, что удары я получаю постоянно — попробуй, промахнись по такой крупногабаритной цели! Все свободные очки от повышения уровней вкидываю в силу — дамаг наше все. А нагрудник замечательный. Надо будет забрать из банковской ячейки перчатки, шлем и попробовать одеть все это добро. Статы наверняка будут загляденье. Пожалуй, можно будет скинуть через аукцион свое нынешнее тряпье и прикупить чего-нибудь

посущественнее. И плевать на налог. Буду подымать экономику новой родины.

— Разрешите? Мы не сильно задержались?

О, наши опоздашки явились. Сейчас сэр годфри устроит им головомойку за нарушение дисциплины…Не понял, а чего это у него глаза на выкате? Вон пальцы задрожали.

— Миледи, вы прекрасны.

Гоблин и эльф наперегонки бросились к дверям. Причем сэр Годфри сиганул прямо через стол, так торопился. Что же их так возбудило? Медленно повернул голову и обомлел. Едрен-батон.

Скриба в белом платье-тунике архимага с вышивкой из золотой нити выглядела помолодевшей лет на двадцать. Изящные туфли-лодочки, витой скипетр с крупным фиолетовым камнем в вершине, красиво уложенные в замысловатую прическу волосы пшеничного цвета, тонкие золотые браслеты на руках и лодыжках прекрасно сочетались. Образ зрелой, опытной и уверенной в себе волшебнице был гармоничен и очень подходил этой женщине. Вот она сделала несколько шагов вперед, и я смог увидеть ее спутницу…

Фиалковые глаза, смугло-серая кожа, на фоне которой резко выделялись длинные ниспадающие до поясницы белые волосы, сексапильные формы и осиная талия…Алиса в своем красно-черном и очень открытом платье была подобна легендарной повелительнице суккуб Лилит. Взмах ресниц, небрежный поворот головы чуть в сторону, открывающий вид на изящную шейку, и я готов бросить к ее ногам весь мир.

Э, брат, да ты попал. Стоп! Дохлые кролики, дохлые кролики… Уф-ф-ф, помогло. Не зря все-таки военные мозгоклюи едят свой хлеб. Забитый ими в мое подсознание образ мертвых комочков ценного меха и вкусного мяса выручал всегда. Каждый раз, когда представляю их себе, срабатывает блок. Этот довольно простой способ всегда помогал мне сохранить рассудок в ситуациях, когда попадал под очарование очередной красотки. Чем только нашего брата-секьюрити не пытаются сбить с толку, пытаясь отвлечь от охраняемого объекта. В ход идет все, и в первую очередь ослепительные женщины.

— Мое почтение, уважаемые. Неплохо выглядите, — морда кирпичом и взгляд полный равнодушия. Замаячившее системной сообщение отодвинул в сторону — не до него сейчас.

— Всего лишь неплохо, — кокетливо спросила Алиса. Сэр Годфри и Рено уставились на меня так, будто увидели перед собой мерзкого монстра.

— Может, хватит уже морочить голову этим многоуважаемым господам. Да, вы произвели впечатление, увидели результат, а

потому прекращайте. Давайте продолжим то, ради чего все мы собрались.

— Ничего не понимаю. Магия соблазна действует на всех. Исключений не бывает, — пробормотала удивленная Скриба.

— Учитель, но она слабо воздействует на тех, кто не совсем правильной ориентации.

Репутация с комендантом Скайфола уменьшена на –500… Репутация со стражей Скайфола уменьшена на –200…

Ах, ты ж стерва! Гоблин и эльф, после этих слов дроу, отскочили от меня на добрый метр-полтора. Заподозрить во мне 'голубятника'! А эти вояки то же молодцы — поверили этой девчонке на слово. Надо спасать ситуацию, а то действительно приклеится ярлык. Где-то я читал про подобную ситуацию… Женитьба на велиссе… Нет, это из другой оперы… Вспомнил! Один из жрецов Элуны в Раструме описывал квест, как искал подвески королевы в гареме султана Базиярабаса и там было нечто подобное, когда его поймала стража.

— Я дал непреложный обет в честь Элуны, что не возлягу с девой на ложе любви год, один месяц и один день.

Репутация с комендантом Скайфола увеличена на +500… Репутация со стражей Скайфола увеличена на +200…

Подействовало. Ну, погоди, я тебе это припомню, надзирательница!

— Непреложный обет? И как давно доблестный рыцарь совершил сие великое деяние? — да ей просто нравится издеваться надо мной. Язва!

— А вот только что. Клянусь, Элуна свидетель.

Комнату затопил нежный белый свет, послышался перезвон колокольчиков, подул легкий ветерок, наполняющий комнату запахами луговых цветов и свежескошенной травы.

— Это будет забавно. Я принимаю твой обет, Крий. Исполнишь — одарю, нарушишь — накажу так, что мало не покажется.

Получено скрытое задание: 'Обет целомудрия'. Класс: редкое. Описание: Вы дали обет целомудрия в честь Элуны и богиня приняла его. Время исполнения — 1 год, 1 месяц, 1 день. Сутки идут в зачет, если Вы проводите в игре не менее 14 часов в день. Награда: скрыто. Штраф за невыполнение: 'Проклятие Элуны' — дебаф, все характеристики персонажа снижены на 90 %,

репутация со всеми светлыми и нейтральными фракциями и персонажами Барлионы — 'вражда'.

Японский бог! Твою дивизию, мать-перемать…Только этого мне не хватало! Прощай Веселый Дом, прощай секс на целый год. Я убью эту стерву! Буду нулить ее по черному. С таким дебафом проще сразу идти на рерол. Нет, сам тоже хорош. Вот кто меня потянул за язык клясться именем той, кто выперла моих покровителей за грань мира? Впредь надо быть осмотрительнее, когда имеешь дело с богами. Снова системка маячит, что ты хочешь?.. Японский бог…

Внимание! Вы находитесь в зоне действия заклинания 'Весенний гон'. Заклинание воздействует на игроков возрастной группы 21+. Усиливает сексуальное влечение к персонжам противоположного пола…

— Да, парень, сочувствую я тебе, — первым, после исчезновения богини, заговорил сэр Годфри, — Это ж надо было так подставиться. Целый год без этого самого.

— Какой нафиг год, я женщину голой уже полтора года не видел, а тут еще почти столько же придется, — простонал я.

Гоблин кинул гневный взгляд на Скрибу с Алисой, сочувствующий на меня и вернулся на свое место. Рено, прежде чем последовать примеру шефа, распахнул свой плащ и начал рыться в бесчисленных внутренних кармашках. Наконец он извлек из недр одного из них невзрачное черное колечко и, не говоря ни слова, всунул мне его в руку.

Получен предмет 'Кольцо Эльроссила-вдовца' (мифрил). Описание: молодые эльфы очень любвеобильны и поэтому очень рано женятся. По традиции, если один из супругов умирает, траур длится не менее полгода. Великий Эльфийский маг Эльроссил, потерявший свою молодую супругу, очень желал почтить ее память. Он взял кусок мифрила и перенес в него частицу своей скорби об утрате любимой, от чего металл почернел. Из куска этого металла он выковал необычное кольцо, которое не снимал до самой смерти. Класс: необычное. Прочность: сломать не возможно. Эффекты: МДФ +50, воздействие ментальной магии –30 %, воздействие любовных магий и техник –50 %.

— Спасибо, Рено, — произнес я, просмотрев описание колечка.

— Крепись, мужик, — голос его был серьезен, а глаза

понимающими, — Однажды, мне то же пришлось пройти через подобное испытание. Правда, срок был поменьше. Колечко очень помогло, надеюсь, тебе тоже пригодится.

Алиса и Скриба, утратившие часть своего великолепия и лоска после проявления божественного плана реальности, скромненько стояли и молчали в момент этой небольшой мизансцены.

— А в чем собственно дело, — фыркнула архимаг, — Подумаешь…

— Когни, — оборвал ее на полуслове гоблин, — Просто помолчи. Вам, женщинам, этого не понять. Может он и так год не переспал бы ни с кем, дело не в этом. Главное сам факт — ты можешь, хочешь, есть с кем, а нельзя. И это самое страшное для нас.

— Тупая мужская логика, — припечатала Когниция, усаживаясь на свободный стул, — Алиса, девонька, не стой соляным столбом, а присаживайся. Эти мужланы, сейчас не способны ни о чем думать, кроме случившегося, даже предложить даме стул не в состоянии. Испытания можно признать состоявшимися и новую технику ты освоила неплохо. Конечно, надо будет попрактиковаться, но это дело наживное.

Дзинь. Получено сообщение. Отправитель Алиса Рэйкс.

'Дима, прости, что так получилось. Когниция обучила меня новому заклинанию и предложила испытать…Надеюсь, этот инцидент не повлияет на совместную работу. Еще раз извини'.

'Сугубо рабочие отношения'. Как же я хотел высказать о ней все, что я о ней думаю, но вместо этого:

Вы приглашаете игрока Алиса Рэйкс вступить в клан 'Пасынки Бездны'. Должность: офицер.

Игрок Алиса Рэйкс принял(а) Ваше приглашение.

— Так, все успокоились, — поставил точку комендант, — У нас в Скайфоле складывается неприглядная картина. Наместник — предатель и готов продать герцогство картосцам. Единственный путь, который я вижу, это найти наследника. Для тех, кто не в курсе поясняю. Триста лет назад Великим герцогом Скайфола был Гийом XIII. Общая характеристика — бабник, повеса, мот и, как ни странно, неплохой правитель и полководец. Его трон унаследовал единственный законный сын Генрих IX. По характеру полная противоположность своему отцу. Скряга, девственник и никчемный правитель. В общем, когда он отдал

богам душу, герцогство пришло в полный упадок. Помимо всего прочего, этот муд. рец додумался до того, что бы заигрывать с самой Смертью. Этот придурок так искал способ обрести бессмертие, что открыл портал в темное измерение, откуда хлынули твари Тьмы. Хуже всего, что в замок Владетеля невозможно попасть без живого наследника, или герцога. Твари все прибывают и прибывают, а мы не можем войти туда и закрыть разлом. Внутренняя Стража изо дня в день сдерживает полчища Тьмы, но это становится делать все труднее и труднее.

Еще один момент, прежде, чем я продолжу. Скриба Когниция, архимаг Алмазной Ложи, Хранитель Путей, я, сэр Годфри 'Шило' Патрониус, коннетабль Великого герцогства Скайфол, приглашаю тебя на должность Главного войскового мага.

— Годфри, я уже говорила, что не собираюсь влазить в ваши дрязги. Неужели ты думаешь, что что-то изменилось с тех пор?

— Если ты сейчас откажешься, то в ту же секунду станешь персоной нон-грата. Информация абсолютно не для разглашения посторонним.

— А как же они, — архимаг, старушкой ее больше язык не поворачивался назвать, указала на меня с Алисой.

— Про них будет отдельный разговор, — мотнул головой гоблин, — Решай. Это твой последний шанс разгадать ребус, за разгадкой которого ты охотишься уже пятнадцать последних лет.

— Ты не оставляешь мне выбора. Подловил старую и слабую женщину на ее единственном увлечении… Ладно, я согласна. Но ты мне должен.

В то же миг, Когницию охватило зеленое свечение, а когда оно спало, то внешне ничего не изменилось, но вот описание персонажа…

Когниция Скриба. Архимаг — Хранитель Путей. Главный военный маг Скайфола. Уровень 397.

Абзац. У нее уровень выше, чем у любого присутствующего. Судя по круглым глазам Алисы, она тоже в первый раз столкнулась с кем-то подобным. По слухам, уровень император Малабара около 350-го, а тут какая-то старушка…Напрашивается вопрос — что за чудовище Гераника, если его не смогла одолеть такая силища, как Скриба.

— Продолжим, — как ни в чем не бывало продолжил гоблин, — Как я говорил, сдерживать порождения Тьмы становится все сложнее. Единственный выход из сложившейся ситуации — найти наследника. К счастью, Генрих оставил достаточно внебрачных отпрысков. Так нам казалось до недавнего

времени. На сегодняшний момент остался только один из известных нам. Некто Марк Север. Достоверно известно, что он человек. Крий, твоя задача найти его и доставить его в Скайфол.

Получено задание 'Скорбные дела провинции Скайфол'. Шаг 2 'Наследник'. Класс: локальный сценарий. Задача: разыскать и доставить в Скайфол наследника Великого герцогства. Ограничение: передача задания осуществляется исключительно Исполнителем (игрок Крий). Награда: вариативно. Штраф за невыполнение: вариативно.

— И где мне его искать?

— Картос. Безымянный город. Он один из гвардейцев Темного Императора.

— Столица Темной империи? А ничего, что Картос хочет подмять под себя герцогство? Может проще сразу пойти и сдаться, чем вручать герцогскую корону одному из ее граждан.

— Согласно выкладкам нашей разведки, — все посмотрели на невозмутимо ковыряющего апельсин Главу Безликих, — против нас действует не Империя, а один из ее Магистров. Леди Алиса, как я вижу, вступила в твой клан, поэтому вы вдвоем, сегодня же вечером отправляетесь на шлюпе 'Пьяная каракатица' в Картос с дипломатической миссией. Капитан шлюпа — один из тех, кто помогал имперцам пробираться в Скайфол. У него тут остается семья, а потому он довезет вас до места, где подбирал шпионов. Оттуда уже придется топать ножками.

— Какая поддержка нам будет оказана?

— Никакой. Я не могу выделить вам людей в помощь. Сейчас каждый человек на счету. Наместник тоже не спит и вот-вот может грянуть гражданская война. Ваш козырь в том, что вы по сути бессмертны.

— Что за дипмиссия? Это просто прикрытие, или мы должны чего-то действительно добиться?

— Вы должны попасть на прием к императору Картоса. Вручишь ему эти верительные грамоты и послание, — гоблин перекинул мне тубус залитый сургучом и воском с пятью печатями, — Я предлагаю империи договор о сотрудничестве в торговой и военной сфере. При любом раскладе нам жизненно необходим сильный союзник. Картос наш ближайший сосед. До тех пор, пока герцог не войдет в силу, мы ничего не можем ему противопоставить. Так лучше мы станем его союзником, чем подданными.

Получено задание: 'Дипломатическая миссия в Картос'. Класс:

редкое. Задача: заключите от имени герцогства Скайфол договор о сотрудничестве с империей Картос. Награда: вариативно. Штраф за невыполнение: репутация со всеми фракциями провинции –1000.

— Что означает 'пока герцог не войдет в полную силу', — гоблин не спешил отвечать на этот, казалось бы простой, вопрос. Но после нескольких минут молчания все же произнес, — Герцог станет таковым после коронации. Корона и трон находятся в замке, который можно наблюдать сразу за 'Ушком'.

— Но там же отвесная скала, — вырвалось у дроу.

— Защитный купол. Это не более чем защитный купол, — фигасе у них защита. Прямо как над Чернобыльской или Колумбийской АЭС, — Под ним замок-дворец герцогов. В нем же находится и Слеза Ночи — артефакт Древних, который держит над всем Скайфолом антипортальную зону. Последние два столетия он начал барахлить и закрыл провинцию полностью. А раньше внутри герцогства перемещения при помощи порталов были доступны.

— Я знала, что это не природное явление! — закричала Скриба, — Но ты, старый змей, знал и молчал все это время! Как маленькую девочку кормил байками! Убью мерзавца. Придумаю месть и пришибу, как жабу.

— Давай обсудим это позже. Рено введет тебя в курс дела и расскажет все, что нам известно. Полный доступ.

— Смотри у меня, злыдень, — комендант устало отмахнулся от архимага и повернулся к нам.

— А с вами голуби, уточним вот какие детали…

ГЛАВА 16 'Морские медленные волны'.

Отплывали мы глубокой ночью с приливом. Команда 'Пьяной каракатицы' из трех матросов, боцмана и капитана под присмотром Рене Тихого приветствовала нас как королевских особ. Рожи матросов, не смотря на заверения сэра Годфри о полной лояльности оных, мне не внушали никакого доверия. Более всего они мне напоминали пиратов-флибустьеров Карибского моря. Матросы были уровня 40–50, боцман 86-го, а капитан 103-го.

Сославшись на то, что внутри корабля мне будет тесно, я оккупировал бак кораблика и потребовал, что бы мне принесли несколько тюков свежей соломы. С учетом паразитов, которые в изобилии кишат на рыболовецких судах, хватит мне ее на три-четыре дня. Хвала Тартару, больше мы плыть и не планировали. Точка высадки была в дне пути от Защитного Хребта, который опоясывал все герцогство. Во времена герцогов было два туннельных прохода через него, но со временем места их расположения были позабыты. Карты с их размещением наверняка остались в замке герцогов, но вот в каком они состоянии узнаем еще не скоро. Так же одной из причин, почему я обосновался на носу корабля, это была максимальная удаленность от каюты капитана, в которой разместилась Алиса. Этот источник феромонов действовал на меня слишком возбуждающе. В случае чего, как я думал, волшебница 138-го уровня в состоянии за себя постоять.

Моя замечательная идея с прокачкой кузнечки и рун во время путешествия, накрылась медным тазом. Как оказалось, на деревянном суденышке нельзя было разводить огонь нигде, кроме камбуза. Погоревав о несовершенстве вселенной, я все же прикупил немного оловянных и бронзовых слитков в надежде наверстать свое во время пешей части пути.

За несколько часов, отведенных нам на подготовку, я успел посетить аукцион, мастера Витуса, оббежать несколько лавок и поговорить с Когницией. Наибольший интерес и пользу принесли посещение аука и беседа с новым Главным войсковым магом.

На ауке я выставил весь трэш, в котором гладиаторствовал, и прикупил недостающие части обмундирования. Простые, но добротные крафтовые вещи обошлись мне за смехотворную сумму — 256 золотых с налогами.

Прикупив еще несколько мелочей, провернул небольшой

экономическо-ремесленный эксперимент. Заключался он в следующем: скупив сотню амулетов, элементов брони и мантий на сумму 100 золотых каждая, я усилил их рунами 'Аргх' и 'Эльт'. С уровнем специальности 28 эффект усиления МДФ и ФДФ этих вещей составил +140 единиц. Например, берем 'Галоши из шкуры лухвыра с медными вставками' — минимальный уровень: 10, родной ФДФ=30, после усиления руной 'Аргх' получили реальный ФДФ=170. То есть защита выросла в пять с половиной раз и цена соответствующе. Вещь для новичка 10 уровня получила статы для игрока 30 уровня. Явный баг.

Пришлось связываться со службой техподдержки. Минут пятнадцать меня мурыжыли имитаторы, пока не вывели на одного из администраторов, курирующих Малабар.

— Добрый день, — голос админа был уставший, — Чем могу помочь, Дмитрий Михайлович?

— Здравствуйте, я выявил баг при прокачке основной специализации.

— Минуточку. Да все верно, вы тестируете персонажа новой расы. Опишите, пожалуйста, ошибку.

— Дело в том, что благодаря основной специальности я могу создавать вещи, характеристики которых намного превышают родные статы.

— Да, спасибо, я поднял логи и действительно вижу дисбаланс. Ваши предложения?

— Я предлагаю уменьшить коэффициент усиления. Вместо значения '5' оставить '0,5'. Тогда при уровне 'рун' 30, которого я только что достиг, усиление будет происходить всего на 15 единиц, а не 150. Возможно, у специалистов корпорации будут другие предложения.

— Благодарю за помощь. Наш разговор и логи игры будут переданы в отдел разработок. По вопросу затраченных вами средств я предлагаю скомпенсировать затраченные деньги в двукратном размере, которые не будут облагаться местным налогом. Вещи будут изъяты. Надеюсь на то, что вы не будете использовать ошибку в корыстных целях ближайшие 12 часов. Именно столько времени понадобится на устранение вашего замечания. Вас устроит данное предложение?

— Более чем, спасибо.

— Корпорация 'Мир Барлионы' благодарит вас за сотрудничество. Приятной игры.

Совсем неплохо получилось. Затраченные двенадцать тысяч превратились в двадцать четыре. Плюс прокачал 'Руны'.

Беседа с Когницией то же оказалась продуктивна. Отбытие дипмиссии провожало все высшее военное руководство

провинции. Разумеется тайно. Попросив ее отойти в сторонку, под заинтересованными взглядами присутствующих, я задал несколько вопросов.

— Уважаемая Когниция…

— Можешь назвать меня по-старому — бабушка Скриба. Ты мне как-никак жизнь спас, так что я вроде как должна.

— Хорошо. Бабушка Скриба, почему Гераника одолел Вас? Я не поверю в то, что вы не смогли бы дать ему достойный отпор и продержаться до подхода сэра Годфри.

— Что тут сказать. Веришь, или нет, но он застал меня врасплох. Возле библиотеки я немного расслабилась, как-никак это был мой дом, а вблизи дома все чувствуют себя в большей безопасности. Как говориться и на старуху бывает проруха. Вот мелкий паршивец и подловил меня. А вот насчет продержаться до появления кавалерии, тут я совсем неуверенна. Гераника действительно обладает незаурядными способностями и распоряжается непонятными силами. Немного топорно, но достаточно ловко. Так что, я поостерегусь встречаться с ним в магической дуэли.

— Разрешите еще вопрос?

— А давай я сама угадаю, — улыбнулась архимаг, — Тебя интересует расположение Скрижалей. Я права?

— Да, но откуда вы знаете? — сказать, что я был удивлен, это ничего не сказать.

— Только увидев тебя, я сразу поняла кто ты такой. Заклинание 'познание истины' одно из любимейших в моем арсенале.

— Так вы мне расскажите где они?

— Да куда же я денусь. До недавнего времени я знала про одну Скрижаль, но теперь, — многозначительный кивок в сторону навостривших уши гоблина и эльфа, — Теперь я с уверенностью могу сказать о двух Скрижалях. Запоминай. Первая Скрижаль, посвященная Небу находится в Картосе. Будешь там, поспрашивай у местных про Пик Рух[22].

— Рух? Это же птицы такие.

— Не перебивай. От же молодость, вечно вы куда-то торопитесь и бежите впереди телеги. Ладно-ладно, не серчай. Сама такой по молодости была. Про птиц не знаю, но Скрижаль точно на этой горе должна быть. Это только в сказаниях говориться, что Скрижали прыгают туда-сюда по миру, а на самом деле все не так просто. Артефакт такой мощи, лишенный привязки к создателю, или разрушается, или застывает в состоянии покоя на том же месте, где находился в момент разрыва связи. Да и при наличии создателя, необходимо время,

что бы он сменил свое месторасположение. Упоминание про Скрижаль Урана я наткнулась давным-давно в закрытой части библиотеки императоров Малабара. Провела исследования и готова утверждать, что она до сих пор на той горе.

— Хорошо, а где вторая?

— Где-где, на кудыкиной горе. Точнее внутри нее, и видя что я не понимаю, уточнила, — Да тут она в замке герцогов. Кому посвящена еще не знаю, но могу предположить, что скорее всего это Скрижаль Воды. Слишком близкое расположение моря и усиленное действия заклинаний школы воды свидетельствуют об этом. Но я могу ошибаться.

— Все указывает на то, что мне жизненно необходимо побывать в Картосе.

— Видимо так, милок.

Задание 'Скрижали Изначальных' обновлено. Класс: расовое эпическое. Описание: разыщите Скрижаль Неба.

— Что еще вопросы? — видя, как я открыл рот, перебила Когниция, — Давай уж, но это последний. Вона, все уже ждут тебя.

— Скорее просьба. Скажите что за зелья в этих склянках?

Достав из сумки так и нераспознанные номерные склянки, найденные в лаборатории, я показал их Скрибе.

— Интересные зелья. Старые. Вот этот, под номером пять, делает более ловким. Номер семь делает более выносливым, номер семнадцать, похоже, может улучшить любую характеристику. Номер двадцать четыре делает более мудрым на небольшое время, тебе как раз пригодилось бы поумнеть, — не удержалась от шпильки архимаг, — а номер двадцать пять улучшает регенеративные свойства организма.

Уже опознанные бутылочки, снова отправились на хранение в бездонную котомку. Позже решу, что с ними делать.

Состав?5: +5 к характеристике Ловкость.

Состав?7: +5 к характеристике Выносливость.

Состав?17: +3 к произвольной Характеристике (без ограничений).

Состав?24: +100 % опыта в течение 24 часов.

Состав?25: +50 % к восстановлению МП, ХП, Бодрости в течение 24 часов.

— Спасибо, бабушка Скриба, — поклонился старушке в пояс.

— Да чего уж там, — растерялась она, — Плыви уже, а то еще расплачусь у всех на виду. Вот позор то будет — Главный

войсковой маг рыдает, как маленькая девчонка…

Вот так и отправились мы в плавание в сторону краев недалеких, но неизведанных.

Мне отложились в памяти нахмуренное лицо сэра Годфри, задумчивое главы Безликих, и украдкой махающая платочком Скриба.

С Алисой мы оговорили действия на случай предательства команды корабля и весь день проводили в тренировках, изредка пересекаясь друг с другом. И слава Тартару! Может, со временем я и свыкнусь с близостью столь очаровательной девушки, но теперь прекрасно понимаю монахов-отступников, предавших идеалы целибата.

Ближе к обеду, изрядно притомившись от физических нагрузок, я лежал в тени паруса и просматривал почту. На ящик пришло несколько сотен писем с приглашением о вступлении в клан (начала сказываться разблокировка достижения в зале Славы) и письмо от администрации. Уж не знаю почему, но умные головы корпорации немного подзадержались с исправлением багнутой профы и ответ пришел почти спустя двое суток.

Уважаемый Дмитрий Михайлович, корпорация 'Мир Барлионы' благодарит Вас за сотрудничество и признательна за неиспользование ошибки. Извещаем Вас, что усиление младшими рунами 'Аргх' и 'Эльт' будет рассчитываться следующим способом:

'Усиление Руной '….'. Срок действия: постоянно. Защита предмета увеличивается на значение N/2 (%), где N равен уровню Специальности Мастера Рун Древних)'.

Для средних и старших рун формула будет уточнена.

Так же администрация ставит в известность, что предметы, усиленные рунами не будут менять свое название. Данный шаг сделан для того, что бы избежать преждевременного раскрытия тайны о новой расе. Администрация по итогам тестирования примет решение о том, вводить расу титан в качестве игровой, или скрытой.

Благодарим за сотрудничество.

Пы. Сы.

Диман, запарил найди все баги сразу, и я париться то уже не буду. Слежу за тобой и твоими успехами. Малацца. Как тебе Барлиона? Я тебе и раньше предлагал юзнуть сие творение гениев, но ты, балбес эдакий, все нос воротил. Ну, бывай и пиши пореже. А то авралы запарили.

Игорь Валентинович Самохвалов — Начальник отдела новых разработок игровой части европейского кластера 'МБ'

Пы. Пы. Сы.

Зафиксил новую должнуху? То-то же! Эльвирка из бухгалтерии сама! теперь за мной бегает!!

Пы. Пы. Пы. Сы.

Диман, реально надеюсь, что у тебя багов в ближайке не найдется. Приближается день И.К. (понял, да?) так что все на ушах стоят.

Приятно, Тартар разбери, получать вот такие послания оттуда. Рад за Игоря, но зная Иванова, смею предположить, что в помощь Факиру дали толкового администратора, потому что он раздолбай тот еще. День 'И.К.' это наверняка 'игровой Картос'. Разговоры про это ходят уже года три, но корпорация не считала необходимым идти на такой шаг. Что ж в скором времени у темной империи появится большое количество новых граждан. Тем паче надо скорее побывать там, а то знаю я наших — в стремлении удовлетворить свое неуемное любопытство изгадят все, до чего руки дотянутся.

Следующим на очереди было разгребание корреспонденции. Дело привычное и не сложное. Основная масса писем была с предложениями о вступлении в клан, но некоторые были и просто пустыми, в плане информативности, и являлись, по сути, поздравлениями с прохождением данджа и прочей чепухой. За час управился с настройками почтового ящика и выбросил эту проблему из головы. Теперь ко мне будут добираться только нестандартные письма и от тех людей, кто состоит в списке друзей, или особом списке кланов.

Из всех писем-приглашений интерес вызвали только пять. В первую очередь это были письма от глав кланов 'Феникс', 'Наследники Титанов' и 'Лазурные Драконы'. Ничего умнее и банальнее, чем обещаний быстрой прокачки, топового шмота и принадлежность к лучшим кланам Малабара, они не придумали. С другой стороны, а чего я еще от них хотел? Кто я такой с их точки зрения? Мелкоуровневый выскочка — не больше ни меньше. Этим товарищам пришлось отписываться лично, применяя все свои навыки в области дипломатии и бюрократии. То есть высказываться длинно, витиевато и ни о чем. Вас послали далеко и надолго? Зато обратите внимание как красиво.

Не первым в списке, но не по значению, было письмо за подписью некоего Эволетта из клана Темный Легион. Толковый специалист, из стилистики написания письма, употребляемых оборотах и построении фраз, может многое сказать о человеке. Я не был асом в этом деле, но с большой долей вероятности мог сказать, что Эволетт — это мужчина хорошо за сороковник, имеет

вес как в игре, так и за ее пределами человек, неплохо обеспечен, вероятнее всего был несколько раз женат. Серьезный человек. Так вот, он от имени руководства клана подтвердил слова Аскольда об отсутствии претензий ко мне со их стороны и приглашал побеседовать в приватной обстановке, буде я окажусь в местах более обжитых, чем Скайфол. Никаких намеков на угрозы или обещаний сказочных преференций. Просто приглашение на деловой разговор. Немного поразмыслив, я дал согласие и заверил, что как только, так сразу.

Последнее письмо было от некоего Сарацина — главы клана Красные Комиссары. Клан ни чем особо не выделялся и был чуть ли не во второй тысяче топ-листа, но был очень интересным объединением. Основной упор ребята делали не на быстрый рост в уровнях, а раскачивали по максимуму характеристики и специальности своих персонажей. Кроме того Комиссары могли похвастать большим количеством игроков состоящих в различных гильдиях, которые контролировались местными жителями-имитаторами. Участие игроков в такого рода гильдиях зачастую открывало огромные возможности и большое количество интересных квестов, опять же напрямую связанных с раскачкой характеристик и специальностей, а не уровней. Так же игроки, добившись определенных успехов во внутренней иерархии гильдии, сами влияли на формирование заданий. Прошерстив форумы, нашел намеки на то, что именно КК могут быть ответственны за убийства некоторых топ-игроков Малабара. Соответственно у них есть выходы на теневые кланы и гильдии. Что мне понравилось еще больше, так это то, что парни из-за какого-то своего мелкого соклана (чуть ли не десятого уровня) с забавным ником 'Нагибатель Всемогущий' (где-то я уже слышал это имя, вроде был какой-то срач на форуме, что игрок первого уровня убил и кинул на деньги какого-то Канона Барбара), сцепились с самим 'Фениксом'. Похоже, у них там сейчас разгорается нехилая заварушка. Форумчане склонялись к мысли, что КК проиграют прямое противостояние первому клану Малабара, но все равно выстоят и сохранят костяк клана. Экие шустрые комиссары.

Следуя внезапному наитию, сообщил Сарацину (естественно под подписку о неразглашении) приближенную к правде историю о том, как я в одиночку прошел подземелье и перспективы создания собственного клана. Зачем я это сделал? Не знаю. Подсознание подсказало, что так будет правильнее. Я привык доверять чутью — оно редко меня подводило.

Уже отправив письмо, и больше для успокоения голоса разума, придумал несколько причин, по которым сделал этот не

совсем обдуманный поступок. Иметь связи в любом мире всегда полезно, поэтому не стоит вот так давать отворт-поворот возможному партнеру и, чем Бездна не шутит, союзнику. Возможно, в скором времени мне понадобится помощь тихушников-рог. Так почему это не могут быть представители этого клана?

Вроде бы уже закрыл вопрос, но, нет. Что-то было не так с этими Комиссарами. Вот вроде клан средней руки, ничего выдающегося. Да и текст приглашения довольно стандартен, но чем-то же зацепили?! Открыл входящие сообщения и перечитал сначала письмо от Сарацина. Дойдя до середины, наконец, понял, что к чему. Девиз клана. Девиз клана звучал так — 'Мы своих не сдаем'. Вот и причина…

' — Холод, как слышишь? Прием.

— Слышу ясно и четко. Прием.

— Птички вылетели к объекту. Расчетное время тридцать две минуты.

— Сэр, там же наши. Двое военных с местной базы и гражданские.

— Это не твое дело, лейт. Твоя задача обеспечить летунов целенаведением.

— Принято. Прошу отметить в протоколе, что спецназ против применения авиации. Возможно проведение наземной операции. Я гарантирую спасение большей части заложников. Нужна поддержка вертушек и 'чемодан' для вытаскивания 'бандеролей' — они все под какой-то дурью, а женщин вдобавок еще и насилуют каждые полчаса.

— Засунь себе в жопу свое мнение, лейт! Плевал я на столичных шлюх и двух мудаков. Здесь я командую! Это моя территория, моя операция, и я решаю, как мне поступать. Твоя задача обеспечить авиацию целями. Сунешься сам — пойдешь под трибунал, гастролер.

— Принято. Конец связи.

Я отключил канал и устало прислонился к дереву. Чертовы джунгли! Чертов полкан-ублюдок — он ничуть не лучше своих противников-команданте.

Мы летели домой с зачистки одной труднодоступной базы 'патриков' в центральных Андах, когда на связь вышел сам Дед и попросил завернуть самолет назад.

В принципе я, как командир группы, мог отказаться, в подразделении было негласное правило 'база-задание-база', но предыдущее задание оказалось действительно легким — разведка на удивление выполнила свою работу на все сто. Ребята и девчата

были полны боевого задора и… в общем я дал добро и мы влезли в неприятности по самые гланды.

Вернувшись назад в Манагуа, быстро перегрузились в транспортную вертушку и вскоре оказались на каком-то аэродроме подскока, использовавшимся в качестве оперативного штаба спасательной операции. Заправлял всем полковник Мигель Как-его-там — противный толстенький и маленький человечек с бегающими глазками, потными руками и сальным взглядом. В советниках у него были люди из безопасников. Главным от них был тот самый мистер Смит — сухая длинная жердь с бесцветными глазами и ничего не выражающей физиономией. В то время он носил капитанские погоны, но гонору и апломба было немеряно уже тогда. Как только эти субчики начали вводить в курс дела и нарезать боевые задачи, ситуация начала попахивать. Но раз влезли, то назад уже никак — честь и репутация подразделения превыше всего.

К нашему прибытию все выглядело следующим образом. В пригороде пропала группа журналистов и сопровождающие их капитан с сержантом местного гарнизона. За двое суток с момента исчезновения, ни одна партизанская или бандитская группировка не взяла на себя ответственность за случившееся. Два часа назад один из 'слухачей', что постоянно болтаются над Атлантикой, засек цифровую кодированную передачу. Расшифровка еще велась, но квадрат, откуда шла передача, определить удалось. Спутник, прошедший над районом, ничего не обнаружил. То ли там действительно ничего не было, то ли маскировка и джунгли очень удачно скрывали 'патриков'. Моей группе поставили задачу произвести разведку района предполагаемого месторасположения противника.

Пролазив по джунглям почти сутки, мы наконец-то обнаружили замаскированную базу партизан, доложили на верх, и вот сейчас поступил такой приказ…

— Что делаем, Холод? — спросила сержант Хелен 'Лайка'. Наш штатный радист и мастер-сапер. Она прекрасно слышала весь разговор с полковником, — Там же наши. Ладно, не совсем наши, но это дело не меняет. Хрен с ними с журналюгами, но там солдаты.

— Ты слышала приказ. Чего спрашиваешь?

— Но, Холод, мы же своих не сдаем.

— Знаю.

Последовала неловкая пауза. Каждый думал о своем.

С дерева на землю свалилась небольшая зеленая змейка. Ядовитая, смерть наступает в течение пяти минут, если не вколоть универсальный антидот-сыворотку под номером четыре

— пронеслось в мозгу.

Своих не сдаем!

— Связь с домом. Код бета-прим, — сержант быстро развернула свою 'кухню' и переключила канал связи на мой комм. Некоторое время в наушниках раздавался шум помех, Хелен что-то изменила в настройках и, наконец, связь очистилась. Время тик-так, тик-так…

— Канал четкий и ясный. Дежурный слушает.

— Это Холод. Мне нужен Дед.

— Холод, какого черта? Ты в своем уме, или перегрелся в джунглях? У нас тут ночь, если что. Зачем использовал экстренный канал? Что у вас может гореть на курорте?

— Мне насрать, что там у вас за время суток! Давай, подымай Деда, — я взглянул на часы. До подлета кавалерии оставалось пятнадцать минут.

Дежурный, недовольно пробурчав, оставил меня в режиме ожидания. А время все тикало и тикало. Секунды переходили в минуты…

— Генерал Патрикеев на связи, — через шесть минут и сорок де секунды раздался сонный голос Деда, — Холод, чего тебе надо? Что может быть трудного в сопровождении конвоя?

— Какой на хрен конвой, генерал? Нас засунули в джунгли искать базу 'патриков'. Нашли, а тут оказались заложники из двух наших и цивилов. Менее чем через десять минут по базе будет нанесен удар с воздуха. Нам приказано дать целеуказание.

— Откуда там наши? — от сна не осталось и следа.

— Местные с манайской базы.

— Манагуайской, — машинально поправил меня командир, — Кто отдал приказ?

— Местный полкан. В советниках у него некто капитан Смит из безопасности.

— Что предлагаешь?

— Я могу осуществить налет на базу и отбить заложников, но мне нужна поддержка. Далеко я с ними не уйду.

— Действуй. Конец связи…

Самолеты без целеуказания так и не сбросили свой груз, и ушли домой. Мы отбили заложников. И почти сутки тянули их, убитых наркотой и насилием, на закорках, отбиваясь от идущих по пятам 'патриков'. Связь с Большой землей оказалась потеряна почти в начале штурма базы — осколки гранаты повредили хрупкую аппаратуру, что несла радистка, но она же спасла Хелен от смерти. Мощности допотопной трофейной рации (единственной целой, что удалось впопыхах найти) хватило на то, что бы связаться с местной базой. Разговаривать с нами

отказались, объявив чуть ли не предателями. Сутки без сна и отдыха мы ломились сквозь джунгли. Сутки влажного, жаркого, липкого, ядовитого и смертельного ада. Когда на связь вышел сам Дед, я не поверил ушам.

Прошедшее над головами звено штурмовых вертолетов изрядно проредило ряды 'патриков', а высадившиеся пять групп спецназа довершили начатое. Позже нам рассказали, что баз в том районе оказалось две. Мы нарвались на ту, где собралась верхушка командования партотрядов со всей провинции Центральная Америка. Удачно заскочили. Кто-то из команданте сумел выжить и организовал погоню…Одна из журналисток оказалась дочерью какой-то шишки из Правительства. Зачем кому-то понадобилась ее смерть — не сообщили. Да оно и не надо. Позже, работая на Иванова, я видел ее пару раз на великосветских вечеринках, но желания познакомиться ближе не возникало…На удивление группа тогда не потеряла никого. Спасли всех, и на базу вернулись все. Раненые — да, но живые.

Когда эскулапы выпустили мою тушку из больнички, поступил приказ явиться к Деду. Тот пожал мне руку, прицепил очередную висильку на грудь и поздравил с выздоровлением. На мой вопрос, почему же он не слил нас в джунглях, он поднял на меня полный ярости взгляд и прорычал:

— Я может свинья, но не козел. МЫ СВОИХ НЕ СДАЕМ!!!.'…

Своих не сдаем. Во всяком случае, стараемся так поступать. Мои ребята и девчата как вы там на небесах? Хорош ли паек в Воинстве Небесном?

— Господин Крий, — ого, сам не заметил, как быстро пролетело время. Окрик матроса вывел меня из состояния задумчивости и вернул с небес на грешную землю. Или на палубу 'Каракатицы' — кому как больше нравиться.

— Господин Крий, быстрее лезьте в трюм! Приближается шторм!

Развернув голову в сторону горизонта, увидел тяжелые свинцовые тучи. Разряды молний сверкали каждые секунд тридцать. Очень странные молнии. Без грома. Стоял полный штиль и медленные волны, создаваемые небольшим течением, еле-еле били в борт корабля.

— Скорее в трюм! В течение получаса буря доберется и до нас. Маневрировать в такой шторм на нашей лоханке — проще сразу утопиться. Единственное, что нам остается это надеяться на милость Элуны-Заступницы.

— Твою ж мать! Приплыли тапочки к дивану.

При первых признаках начинающегося шторма Алиса

заявила, что у нее в реале есть куча дел и благополучно вышла из игры. Хвала Тартару, что не на глазах команды 'Каракатицы'. Мне же, из-за невозможности выхода, досталась вся гамма впечатлений — начиная от качки и заканчивая откачкой забортной воды, которая текла из всех щелей этого маленького суденышка. Буйство стихии продолжалось часов шесть — вот тебе и 'морские медленные волны лучше, чем кружной путь через весь материк'. Рене, пророк блин, накликал все же беду на мою голову!

Когда, наконец, буря стихла, и мы выползли на палубу, над головой светила луна и звезды. Берега на горизонте видно не было и куда нас занесло, знали только боги. Никто из нас не знал морской навигации — вот тебе и морские волки!

Картина разрушений, представшая перед нами, впечатляла. Целых мачт не осталось ни одной, все предметы, что небыли принайтованы или прибиты гвоздями к палубе, снесло в пучину. Обрывки тросов и жуткая мешанина снастей делали похожим наш кораблик на Летучего голландца. Хуже всего дело обстояло с питьевой водой, бочки с которой смыло в море, и отсутствием целых парусов.

— Мы все умрем! Нам никогда не увидеть берега! И виновата в этом ведьма-дроу! — вот и первый звоночек. Я уже битый час ждал, когда же кто-то произнесет эти слова. Такова уж человеческая натура — обвинять в своих бедах других. Матрос, произнесший эти заветные слова, был самым слабым в команде и имел сорок первый уровень.

— Правильно, — поддержал товарища еще один матрос, — Морские боги гневаются на нас. Мы взяли бабу в рейс и они мстят. Цыпа со своей мерзкой магией свалила, а мы тут подыхаем!

— Нужна жертва, — это уже третий, — Жертва морскому дьяволу, что бы задобрить его. Пускай ее дружок отправится за рундуком Дэйви Джонса!

— А ну все молчать, — гаркнул я, — Шевелите ластами, или мы все сейчас отправимся на корм рыбам. Вы сами выбрали свой путь, когда начали помогать Картосу.

— Знаешь, крыса сухопутная, ты моими людьми не командуй, — в глазах капитана появился нездоровый блеск. Бездна, мне только этого еще не хватало!

Внимание! Статус нейтрального корабля 'Пьяная каракатица' изменен на пиратский.

Получено задание: 'Бунт на корабле!' Класс: редкое. Описание: команда корабля подняла бунт и желает утопить вас в море. Приведите команду к покорности. Награда: изменение

статуса корабля, казна пиратской команды, пираты станут вашими вассалами, репутация с 'Морским братством: + 500 (текущее значение = 0 (нейтрально)). Штраф за провал: вы потеряете все вещи, наличные деньги и предметы, дебаф 'утопленник' (-50 % опыта и скорости роста навыков и характеристик сроком на 1 неделю), репутация с 'Морским братством': — 1500.

Бой в замкнутом пространстве с таким количеством противников — не лучшая идея. Что же делать? Чем их можно запугать? Что-то я такое читал из куцых официальных и любительских гайдов про морские путешествия.

Да в Барлионе основные действия происходили на суше, на материках. Но существовала довольно большая группа людей, для которых и этого было мало. Поэтому разработчики несколько лет назад ввели возможность для игроков снаряжать свои собственные корабли, набирать команду и плавать между материками и немногочисленными островами и архипелагами. В основном данный шаг был сделан для фанатиков из игроков уровня 100+. Дело в том, что плавания были очень долгими, и генерация морских монстров, квестов и пиратов-НПС была довольно продолжительна. Потому раскачка персонажей была очень затратная и длительна. Чаще всего кораблем владел какой-либо клан специализирующийся на морских путешествиях. Говорят, что свой фот был и у топ кланов, но факты не проверены. Данджей, связанных с морем было не так уж много, а добыча еле-еле позволяла содержать корабль. Любители морской фауны и приключений ратовали за то, что бы корпорация и эту составляющую Барлионы доработала, но на все не хватало рук. Да что тут говорить, если даже на Малабаре была исследована едва треть Свободных земель, а Картоса и того меньше! Разрабы конечно обещали ввести специализированные 'морские' расы и государства, но дело далеко не продвинулось. Может после масштабного обновления с игровой темной империей дело и сдвинется с мертвой точки, но это будет еще не скоро.

Ладно, вернемся к нашим баранам, то есть пиратам. Насколько я помню, поединки на борту во время плавания были запрещены, но всегда были исключения из правил. Попробую воспользоваться одним из них.

— Что жизнь немила или думаешь, что твою семью пощадят, если прикончишь меня? — видно было, что эти слова остудили половину пиратов, а особенно боцмана. По словам Рене, у него в Скайфоле оставалась большая семья и мать-старуха. Надеюсь, он хотя бы не будет вмешиваться в предстоящую заварушку. А то,

что дело близится к драке, сомнений не вызывало. Капитан сейчас накручивал себя.

— Ничего, проживут и без меня как-нибудь. Все равно в той гавани у меня одни девки. Приданое я им оставил — с голодухи не подохнут.

— Ты молодец, позаботился, а как же твоя команда?

— Картос силен, и тот герцогишко, на которого мы работали, с удовольствием примет нас к себе. А там глядишь, и власть в этом вшивом Скайфоле сменится.

— Раздача Энглунда[23]! По праву нанимателя, я вызываю тебя на раздачу Энглунда.

Эта традиция джентльменов удачи шла из глубины веков. Согласно ней, наниматель, или капитан другого пиратского судна, которое осуществляет совместный поход, мог потребовать поединка с капитаном корабля. Кодексом пиратов предусмотрена данная раздача в случае, если капитан не в состоянии выполнить свои обязательства перед заказчиком или партнером. Впервые применена Эдвардом Энглундом капитаном королевства Апарачи, что некогда существовало на материке Аструм. Его отряд в качестве морской пехоты участвовал в совместной акции с пиратами против общего врага — королевства Ироказия. Пиратский капитан, подкупленный ироказцами, пытался запутать союзников и привести их в ловушку, но Энглунд, сын рыбака, немного знал морскую навигацию и раскусил хитреца. В последовавшей стычке с пиратами, верх одержали королевские солдаты. Впоследствии, попав в немилость, Энглунд был вынужден бежать из Апарачи и стал успешным пиратом и его именем пугали детей на всем побережье Аструма.

— Малыш решил блеснуть знанием НАШИХ законов? О, я с превеликим удовольствием намотаю твои кишки на лезвие своей 'Мирабеллы'. Эдвард Ногей, капитан 'Пьяной каракатицы' принимает твой вызов.

Пират достал из ножен свою абордажную саблю и сделал несколько тренировочных движений, разминая кисть. Силен подлец, сабелька далеко не легкая, а он ею машет как перышком. Раздача

— Ну, давай, иди сюда, дитя моря. Еще посмотрим, кто чего намотает.

Дернувшихся на помощь своему капитану матросов, взмахом руки остановил боцман.

— Привет, касатик. Куда успел вляпаться? Почему команда на тебя волком смотрит?

— Привет, Алиса. Хвала Тартару, что ты объявилась. Времени нет объяснять, что к чему. У меня на носу драка с капитаном, а он

выше меня на семьдесят два уровня! У тебя есть какие-нибудь бафы?

— Есть, но они слабенькие. Я же развивалась в стихиальную волшебницу-универсала, а не жрицу ЛХот.

— Давай, что есть и не высовывайся из каюты.

— Так точно.

Вы ощущаете положительные воздействия:
'Воздушный щит' +5 % к МДФ/ФДФ,
'Языки Подземного пламени' + 5 % к ДМГ.

Не густо, но на безрыбье и рак — рыба. Так спешно переодеваюсь в купленные обновки и трофеи. Для начала усиленные вещи с аукциона.

'Плотные штаны из кожи яура'. Класс: улучшенное. ФДФ = 50+7(руна), МДФ = 10+2 (улучшение создателя). Прочность 50/50. Ограничение: уровень 30, большие персонажи (тролль, великан и т. д.).

'Сапоги путешественника из кожи яура' Класс: улучшенное. ФДФ = 20+3(руна), МДФ = 10 + 2 (улучшение создателя). Прочность 30/30. Ограничение: уровень 30, большие персонажи (тролль, великан и т. д.).

Судя по описаниям, яур очень опасное животное. Чем-то напоминал земного яка, только поменьше, быстрее с острыми рогами и клыками. Скорее всего, мастер, создавший эти вещи, получил кожу из кланхрана, где ей не нашли должного применения и тренировал на ней кожевенку и кузнечку, так как обе вещи были с пластинами из сырого железа. Но это лучшее, что было на мой уровень. Вот не любит народ отыгрывать тупых громил, что тут поделаешь.

Внимание! До начала дуэли осталось 15 секунд!

Скорее надевать остальные доспехи. Вместе я их ни разу еще не одевал, а только попробовал наложить руны. К сожалению, ничего путного из этого не вышло — вещи ранга редкое, эпическое, легендарное и масштабирующееся не поддавались усилению на моем уровне развития специальности. Справка так же поясняла, что на 100-м уровне возможно откроется возможность усилить редкие вещи, на 150-м — эпические, а на 200+ масштабирующиеся. Усиление легендарной брони, при специализации 'атака', мне не грозило. Опять же еще ниже шла

приписка о том, что кроме повышения уровня специальности необходимо будет увеличить уровень специализации. И где мне взять учителей для поднятия специализации? Ладно, все проблемы потом.

Внимание! Вы одели три вещи из легендарного сета 'Малый судебный круг'. При ношении 3-х и более вещей из сета есть шанс, что направленное на вас заклинание (не выше 4-го круга), или физический урон останутся для вас без последствий. Текущее значение: 5 %.

В состав сета входят: венец (Сурем), нагрудник (Дадьмир), перчатки (Эккрезиастр), штаны (нет), сапоги (нет), наручи (нет), плащ (нет), ожерелье (нет), кольцо (нет).

Описание: в Малый судебный круг входило тридцать легендарных титанов. С падением цивилизации титанов, вещи этих героев были разбросаны по всему свету и стали трофеями в сокровищницах. Сет вариативен и не имеет специальной привязки к определенному герою, но собравший полный комплект одного из них, получит уникальное достижение и сможет полностью раскрыть все особенности брони древних титанов. Каждая вещь сета, начиная с пятой, будет давать дополнительный бонус.

Получено достижение: коллекционер-бронник 1 уровня (3/5). Шанс получения сетовых вещей с рейд-боссов и в качестве награды за задания увеличен на 1 %. Скидка у торговцев ювелиров и кузнецов увеличена 3 %.

До начало дуэли осталась 1 секунда…Бой!

ГЛАВА 17 'Сирены'.

До начало дуэли осталась 1 секунда…Бой!

Капитан пиратов Эдвард Ногей. Раса: человек. Уровень: 103. ХП =??? МП =??? Навыки:???

Перекат в сторону, еще перекат — главное разорвать дистанцию. В том месте, где я стоял перед началом боя кружил вихрь из стали — пират недооценил меня и решил закончить все одним мощным броском, за что и поплатился. Активированное им умение было очень похоже на 'вихрь стали', которое я видел у одного обоерукого эльфа на гладиаторской арене. Хорошее умение — позволяет наносить неподвижно стоящему танку очень много мелких, но кровоточащих повреждений. Слабая сторона была в том, что пока длиться действие умения, человек, применивший его, входит в боевой транс и не способен двигаться.

— Аби-и-ис!!!

Устрашение Волей, замедление, гололед, резак, копье льда и тут же ледяной щит на себя. Как оказалось вовремя. Пират хоть и замедлился, но все же оставался очень быстрым и опасным противником. Минут пять мы кружили друг выискивая слабые стороны друг друга.

Как я понял, капитан был ориентирован на физический урон, но так же владел кое-какой магией воды. Причем каждый раз, когда я использовал против него магию, урон был очень мизерным — не более 40–60 единиц ХП. Успехи в мечемахании то же не давали ощутимого результата. Раз за разом система оповещала о промахах или нанесенном уроне в 100–200 единиц.

А вот классовые абилки, основанные на Воле, показали себя с лучшей стороны, каждый раз снося по 10–15 тысяч ХП. Его же удары наносили по 150–200 урона и несколько раз режущие удары саблей вешали кровотечение на минус 50 ХП*5 секунд.

Исходя из применяемого арсенала, я сделал вывод, что Ногей гибрид воина и роги с зачатками магии воды. Боец-универсал неплохо заточенный на бой с себе подобными и магами в условиях скоротечного морского боя, но весьма слабый противник для тяжело бронированной цели. Несмотря на свой маленький уровень, я благодаря показателю ФДФ и МДФ в 12 и 7 тысяч под бафами очень неплохо держал атаки персонажа превосходящего меня более чем на семьдесят уровней. Конечно, будь это полноценный игрок его уровня, даже такой ослабленный универсальностью как Ногей, пришлось бы посетить Серые земли,

а так я очень даже успешно сражался.

В принципе, если бы не маленький запас моего собственного ХП, то этот поединок я выиграл бы, не особо напрягаясь за счет большого количества Бодрости. А так приходилось очень часто блокировать прямые и сильные удары сабли и по возможности маневрировать, что при моих габаритах и маленьком размере судна было очень не просто.

Не знаю, то ли сегодня госпожа Фортуна была на моей стороне, то ли у пирата была черная полоса, но исход боя определили сразу несколько сложившихся в мою пользу факторов. Во-первых, рванувший в очередную атаку пират поскользнулся на корке льда и потерял координацию. Во-вторых, последовательно сработали 'устрашение', 'заморозка' и 'атака Волей', давшие мне в общей сложности 87 секунд непрерывной и безнаказанной отработке ударов по неподвижной мишени. Пользуясь беспомощностью пирата, я наносил удары в незащищенные и уязвимые места. Криты неслись один за другим. С ужасом осознавая, что бар бодрости уже показывает дно и приблизился к угрожающей отметке в 80 единиц, как откатился 'резак Воли' верного Тигра.

— Убью!!! — закричал пират, растянувшись в нереальном прыжке и пытаясь всадить острие своей сабли мне прямо в глаз. Хоть я и следил за списком дебафов корсара и успел отскочить от него в момент снятия стана, но чувствую, что этот бросок мог стоить мне жизни и победы в поединке.

'Резак Воли Разъяренного тигра'.

Поздравляем! Вы одержали победу над капитаном пиратов Эдвардом Ногеем.

Получен опыт…Получены улучшения характеристик…

Получено достижение: Слон и Моська. Текущий уровень 1 (1/10). До следующего уровня — 9 убийств любых существ или игроков 50+ уровней. Награда за достижение: Урон всем существам и игрокам 50+ уровня увеличен на 10 %.

Очень неплохо. Почти все боевые характеристики кроме непоколебимости и ловкости скакнули более чем на три пункта.

— Командир, да ты у меня прямо как терминатор. Если честно я не верила, что ты сможешь завалить этого пирата, но рада, что ошиблась в своих суждениях. Все-таки слишком уж большая разница была. Ты ОБЯЗАН открыть мне свои статы. Поздравляю с победой!

— Покажу, если откроешь свои.

— Хоть это и не прилично, но я согласная

— Хм, прогадал, да?

— Конечно: Ты хоть и крутой перец, но все же еще новичок в Барлионе. Ничего, это как девственность — очень быстро проходит. У некоторых даже безболезненно. Мне уже можно выходить на свет божий?

— Посиди пока. Я скажу, когда можно, но держи оставшихся гавриков на мушке.

— Так точно, шеф.

Хм, своей фразой про девственность Алиса смогла сделать то, что не удалось пирату — выбить меня из колеи и навести сумбур в голове.

— Кэп, какие будут приказы?

Задание: 'Бунт на корабле!' выполнено. Класс: редкое. Награда: статус корабля 'Пьяная каракатица' изменен на 'собственность клана 'Пасынки Бездны', казна пиратской команды, пираты (7 человек) стали вашими подчиненными, репутация с 'Морским братством': +500 (текущее значение — нейтрально).

Достижение 'Сюзерен' обновлено. Текущее значение: 1 уровень (8/10 вассалов НПС). Награда: получение репутации со всеми фракциями +10 %.

Я осмотрел своих новых рекрутов. Лица растерянные, оружие до сих пор никто не убрал в ножны, смотреть в глаза опасаются.

— Значит так, синдбады-мореходы, для начала давайте знакомится. Меня зовут Крий, титан Крий.

— Бонд. Джеймс Бонд, — тут же в чате отметилась Алиса.

— Кхе, — я даже с мысли сбился — до чего невыносимая женщина! — С этого момента я ваш непосредственный начальник и командир. Скажу прямо — наше с вами знакомство было не из приятных, но думаю все изменится. У меня для подчиненных всего два правила. Первое — командир всегда прав. Второе — если командир не прав, смотри правило номер один.

— Глубина мысли, конечно, поражает.

— Так, Алиса, не мешай политбеседе, а то будешь наказана. И не так, как ты подумала, а будешь в одиночку драить палубу этой посудины!

— Все-все, великий вождь, я умолкаю.

— Ну, что орлы, прониклись глубиной трагедии? Вижу, что нет, но все поправимо. Боцман!

— Я!

— Весь экипаж привлечь на восстановительно-хозяйственные работы. Убрать с палубы весь мусор, что можно — починить. Ты лично произведешь ревизию оставшихся запасов провианта и воды. Потом доложишь.

— Разрешите исполнять? — морской волк вытянулся во фрунт и, кажется, был единственным, кто осознал, что в жизни произошли перемены. Поворот 'все вдруг', так это у моряков называется.

— Еще не все. Где казна?

— В каюте капитана, а ключ у него на шее, — боцман кивнул на тело Ногея.

— Хм, ну ладно. Начинайте, если что я в каюте.

— Так точно! Чего встали, рыбы беременные?! Марш за ведрами и швабрами, медузы безмозглые…

Дальше последовал столь отборный мат, что я невольно заслушался. Вот умеют же мореманы ругаться. Глядя, как под тумаками и криками боцмана зашевелились и забегали матросы, я склонился над телом бывшего капитана и обыскал его.

Получены предметы:

Ключ от рундука Эдварда Ногея.

Абордажная сабля 'Мирабелла'. Класс: редкое, одноручное. Прочность: 950/1000. Описание: сабля выкованная мастерами 'Морского Братства' из глубинного железа (сталь). Увеличение характеристик: СИЛ, ВЫН, ЛВК +20. Пассивное способность: с вероятностью 20 % будет нанесена кровоточащая рана (ДМГ = 50*5 сек). Ограничение: уровень 50.

Костяная серьга с аквамарином. Класс: редкое, бижутерия. Описание: ИНТ +40, защита от огня +5 %. Ограничение: уровень 70.

Амулет из ракушки. Класс: необычное, ожерелье. Описание: ИНТ +20, защита от магии +5 %. Ограничение: уровень 100.

Кроме сабли, все вещи для мага. Ладно, пригодится — выставлю на аукцион, или отдам Алисе. Так, денег при нем не было, значит все или в сундуке, или он нищ, как послушница Элуны. Хотя вряд ли у него что-то осталось после Безликих, но все равно стоит проверить кубышку. Авось что-нибудь завалялось?

Пока я обыскивал тело и рассматривал добычу, матросы принесли фонарей и развили кипучую деятельность по наведению порядка.

— Этого за борт, — приказал я и пошел в каюту.

Каюта была обставлена роскошно и резко контрастировала с самой 'Каракатицей'. Гобелены, дорогая утварь, несколько шкафов забитых различной одеждой, роскошная двуспальная кровать с балдахином — все свидетельствовало о том, что прежний владелец не бедствовал.

Алиса уже во всю хозяйничала в каюте и перебирала кучу женских платьев, что достала из шкафов. Кто про что, а женщинам главное обновки.

— О, Крий, хорошо, что ты прибил того пирата. Пока он был жив, я не могла открыть эти замечательные сокровищницы, посмотри, что тут есть.

— Платья, что в них может быть ценного?

— Дурачок, за некоторые из них можно будет выручить очень неплохие деньги. Ах, да, ты же у нас богатенький буратино, и не обращаешь внимание на такие мелочи, как пара-тройка тысяч золотом. Вот смотри за это платье на аукционе можно выручить около пятисот золотых. Оно дает +10 % к привлекательности, вот это…

— Все-все, — поднял руки в останавливающем жесте, — Можешь забрать их все себе. Пока у нас нет кланового расчетного счета в банке и хранилища, где мы можем складировать вещи, пользуйся моей добротой и забирай себе.

— Отлично, — в ее глазах загорелся нездоровый блеск. Чую, что выльется мне еще это боком.

— Где тут капитанский рундук?

— А вон под столом лежит, — ответила девушка, возвращаясь к прерванному занятию, — Я его открыть не смогла. Нужен или ключ, или хорошо прокачанный вор.

К счастью вор нам не понадобится — ключ легко вошел в замочную скважину и провернув его с легким щелчком открыл крышку. Содержимое откровенно разочаровало. Пара книг по морской навигации, несколько дрянных кинжалов и тощий кошель с десятью золотыми — да, небогато живут местные пираты.

— Что, совсем пусто? — Рэйкс с любопытством заглянула через плечо и брезгливо рассмотрела содержимое рундука.

— Еще непонятно…

Меня заинтересовали фигурки морских животных, которыми были украшены стенки рундука. Обычно вещи украшают снаружи, здесь же все было наоборот. Мои подозрения оказались не беспочвенны. Фигурка дельфина под небольшим давлением сдвинулась в сторону, и днище плавно поднялось, открывая тайник.

Получено достижение 'Индиана Джонс' 1 уровня (до следующего уровня — 9/10 найденных тайников). Текущая награда: 5 % шанс обнаружить тайник.

Отмахнувшись от сообщения, я разглядывал находку. Небольшой запечатанный прямоугольный конверт, в котором находился один единственный лист бумаги. Аккуратно развернул документ и прочитал содержимое.

'Податель сего действует по моему приказу в интересах империи Картос. Каждое должностное лицо и житель империи обязан оказать любую требуемую помощь податели.
Начальник Тайной Канцелярии герцог Арман дю Плесси[24]'

Подпись и печать герцога скромненько довершали текст.

— Ну, что там, — растормошила меня Алиса. Я без слов отдал ей документ. Повертев его в руках, она вернула его назад.

— А по-человечески можешь объяснить? Я не понимаю что там написано. Тут же на темноимперском.

— Это, Алисонька, индульгенция.

— От грехов?

— Круче. За эту бумагу могут отвалить очень и очень круглую сумму. Причем миллион золотом — стартовая цена, — я пересказал содержимое бумаги, от чего дроу выпала в осадок.

— Ничего себе. Откуда такая BFG[25] у вшивого пиратишки?

— Могу только предположить, что этот конверт был предназначен не ему, а кому-то повыше. Ногей был всего лишь курьером.

— Да уж, с тобой не соскучишься, командир. Ладно, я тоже кое-что нашла. Вот держи, — Алиса передала мне пергаментный свиток.

— Что здесь?

— Документы на эту лоханку.

Как только я его развернул, тут же всплыло системное сообщение.

'Шлюп 'Пьяная каракатица'. Текущий владелец — клан 'Пасынки Бездны' (глава — Крий). Балансовая стоимость — 12153 золотых, 9 серебряных, 1 медная монета. Текущее состояние: повреждено (список повреждений). Команда…'.

Этот длинный документ содержал полное описание нашего нового имущества. По диагонали просмотрел список повреждений и убедился — плавсредство есть, но ходить по

волнам оно самостоятельно не может. Мрачные думы прервало появление боцмана.

— Разрешите, кэп?

— Проходи. Кстати как тебя зовут? Шкипер[26] сэр.

— А почему не 'Боцман'?

— Не знаю, кэп. Так меня покойная маменька назвала.

— А матросов?

— Этих оболтусов? Называйте их Рико, Рядовой и Ковальски[27].

— Ладно, Шкип. Назначаю тебя капитаном этого корабля и главнокомандующим моего флота.

— Кэп, спасибо, кэп, — как мало человеку нужно для счастья. Лицо бывшего боцмана сияло, как сапоги лейб-гвардейца на параде.

— Благодарить будешь потом. Что у нас с запасами?

— Ну, провизии хватит на две недели, но воды… — тяжело вздохнул новоявленный капитан корабля, — Воды хватит на пару дней. И это, если урезать расход до минимума.

— Мда, дела. А что с кораблем?

— Мачту не починить. Нет запасных деталей.

— Плохо. Есть еще что-то?

— Да, хорошие и плохие новости.

— Давай сначала хорошие.

— Я кое-как смог сориентироваться по звездам и выяснить наше местоположение. Вот смотрите, — он достал из-за пазухи свою карту и раскрыл ее.

— Стоп. Ты можешь перенести ее на мою?

— Не вопрос.

— Алиса, можешь скопировать мне свою?

— Вообще-то, карты стоят бешеных денег, но так уж и быть, поделюсь, — проворчала девушка.

— Понимаю твои чувства, а потому держи компенсацию, — я перекинул ей бижутерию, снятую с пирата.

— Спасибо, командир, знаешь, как угодить девушке, — обрадовалась обновкам дроу, Цветы и драгоценности срабатывают безупречно. Любая женщина, не зависимо от возраста, по своей сути сорока — любит блестящее и драгоценное,

— Пользуйся моей добротой, — хорошо быть щедрым и благородным, если это тебе ничего не стоит.

— Амулетик хуже моего, но, думаю, пару сотен на рынке за него дадут, — эх, надо было сперва поинтерисоваться тем, что у нее есть. Ладно, сделанного не вернешь, пвпредь буду осмотрительнее.

Процесс копирования не занял много времени, заодно скопировал карту у Алисы. Как итог у меня появилась более-менее приличная карта побережья Малабара (Шкипер немало попутешествовал в свое время) со всеми портовыми городами. Карта Алисы открыла мне 1,2 % Свободных Земель, прилегающих к империи Малабар, и 12,4 % собственно самой светлой империи.

Навык картографии увеличен на +15 уровней и + 35 % Шкалы. Текущее значение 16 (35/100).

— Смотри, кэп, — Шкипер быстро перенял обращение от моего единственного офицера, — Мы сейчас где-то здесь. Слабое течение сносит нас сюда, к этому острову.

— Ну, остров это же хорошо?

— Да, если бы не несколько 'но'. Во-первых, с текущей скоростью мы будем там не ранее, чем через неделю.

— То есть воды нам не хватит?

— Да. Но это еще не все. Этот остров проклят. Любой корабль, что отдаляется от берега более чем на пятнадцать миль, попадает в лапы хозяев этого клочка суши.

— И кто же это?

— Сирены…

Через четыре дня в обморок от обезвоживания упал Рядовой. За ним последовали Ковальски, Алиса и Рико. Дело усугублялось тем, что стояла аномальная жара. Находится в трюме или каюте было невыносимо — духота, влажность и температура превратили замкнутые пространства корабля в настоящую баню. Немного легче становилось ночью, когда спадала жара. Дебаф 'жажда' висел на всех. Мы со Шкипером продержались дольше всех. Обессиленных товарищей мы сложили под самодельным тентом, который давал хоть крошечную, но тень. Уставшие мы лежали у борта и ждали чуда. Ничего другого нам не оставалось.

— Знаешь, командир, — просипел Шкипер, — По молодости, когда еще был юнгой, я побывал в Поднебесной и там запомнил одну веселую песню. Ее поют все моряки тех мест и говорят, что она приносит удачу.

Отправляясь в дальний путь Саке Бинкса я беру,
Следуя за бризом моря по волнам бегу.
Вдаль чрез глубь морских пучин, на закате не один
С песней птиц иду вперёд, глядя на небосвод.[28]

Я тоже знал эту песню. Был у нас в отряде один японец Камимуро Отосахи по прозвищу 'Самурай'. Он напевал эту песню в трудные минуты. Я знал эту песню, поэтому подхватил мелодию и запел вместе со Шкипером…

Отправляясь в дальний путь Саке Бинкса я беру,
Идём вперёд, скорей на борт, петь песню морских волн.
И не важно, что потом, может быть мы все умрём,
День за днём из уст в уста, история жива!

Йо-хохохо, Йо-хохохо,
Йо-хохохо, Йо-хохохо…

Вот и последний член моей команды вырубился. Как же все нелепо получается. У меня осталось только одно средство, что бы спасти свою команду, дать им еще несколько часов жизни. Подтянув пустой кувшин, достал жезл-коготь и полоснул себя по вене. Кровь веселым ручейком живительной влаги начала стекать в подставленную тару. Сцедив около литра, я на негнущихся ногах доковылял до Алисы и смочил ее губы своей кровью.

Девушка, ощутив влагу, зашевелила губами как бы прося еще. Осторожно, стараясь не проронить ни капли, я медленно поил ее. Все, хватит — другим она тоже нужна. Не приходя в сознание, дроу дернулась вслед за спасительным источником жидкости, но тутже успокоилась и застыла. А все же она очень красивая и хорошая…когда молчит. Почти идеальная женщина. Погладив ее белоснежные волосы, я перебрался к Рядовому.

Получено улучшение характеристики Непоколебимость +1 уровень.

Получено улучшение характеристики Харизма +1 уровень.

Получено достижение 'Самопожертвование'. Награда: характеристика Харизма растет на 10 % быстрее.

Равномерно распределив остатки между всеми членами команды, я один за другим обошел всех матросов и примостился в тени борта. Голова кружилась от слабости и потери крови. Хотелось спать, но нельзя, если усну — сон станет смертельным. Поэтому, превозмогая недуги, встал и поплелся к Шкиперу. Его следовало перенести под тент.

После шторма, у старого мола
На остывший прохладный песок
Выходила сирена из моря
Ровно в полночь в 12 часов.[29]

Что это такое? Галлюцинации? Нет, не может быть. Это песня. И поют ее очаровательные женские голоса. Бросив Шкипа на полпути, бросился к борту. Вокруг корабля плавали прекрасные девы. Они пели, смеялись и призывно манили. Вот одна отделилась от основной группы и подплыла ко мне.

— Здравствуй, герой, что привело тебя сюда? — низкий, томный и сексуальный голос обволакивал и вызывал сильнейшее влечение, — Спускайся к нам. С нами ты познаешь все глубины сладострастия и реализуешь самые сокровенные фантазии. Сказка и сны станут явью.

Ее голос пленил и манил, но мозг кричал об опасности.

— Помогите. Мои друзья… — слова давались с большим трудом, язык еле ворочался, — Они умирают.

— Оставь их, герой. Они слабы и не достойны твоего внимания. Иди к нам. Море и солнце убьют их. Не думай о них.

После этих слов как будто спала некая пелена, что обволакивала разум. Прекрасные девы никуда не делись, но уже не казались такими неповторимыми. Обычные женщины, да еще и с рыбьими хвостами.

Внимание активирован пассивный расовый навык 'Зеркало комбатантов. Сирена'. Описание: титаны, ведя войну на истребление с драконами и прочими расами, смогли заручиться поддержкой некоторых народов. Среди них были и сирены. Каждая раса, заключившая союз с титанами, имела свою уникальную природную способность. Титаны, как лидеры Альянса, потребовали от своих комбатантов раскрытия секрета защиты от этих способностей. В результате чего они получили иммунитет к воздействию способностей этих рас.

Чарующее очарование сирен не действует на титанов.

— Я своих не бросаю, селедка. Хочешь заполучить меня, давай подымайся и сразимся.

— Ты поплатиш-шьс-с-ся за с-свои с-слова, с-смертный, — да и голос у нее не особо красивый — шипит, как змея.

Короткий приказ и прямо из воды на палубу выскочили три сирены. Взглянув на характеристики одной из них, я тихонько

присвистнул.

Яльмира Сладкий Шепот. Раса: сирена. Уровень: 53. ХП = 10500, МП = 3800. Навыки:???

Ну, все это конец. Даже, если случится чудо, и я смогу победить эту троицу, то на их место придут другие.

— С-сладкое мяс-со, Я выпью вс-сю твою кровь.

— Подавишься, сучка. Боевая трансформация 'Силач', Гололед, устрашение Волей, замедление Волей, ударная волна Воли, копье Воли.

Ага! Испугались, рыбы недоделанные. Конечно, когда на тебя прет такая громадина, каким я стал в боевой трансформации, поневоле задумаешься 'а надо ли тебе вступать в бой с таким противником?'

— Абис! Резак Воли!

Внимание! Значение вашей Бодрости = 0. Вы не можете совершать никаких действий. Внимательнее следите за показаниями вашей Бодрости, от этого может зависеть ваша жизнь.

'Как глупо' — промелькнула мысль, перед тем, как сознание соскользнуло в пропасть небытия.

'Хорошо-то как. Лежишь на мягкой, уютной постели, никуда не надо бежать, драться с бандитами, монстрами, сиренами… Епт! Сирены!'

Отбросив в сторону одеяло, вскочил с кровати и огляделся. Небольшая комната, одна дверь и небольшое окошко убранное занавесками с рюшечками. Комната явно девчачья — кругом цветы в вазах, на стене большое зеркало и столик с баночками-скляночками возле него, большой платяной шкаф…Ох, ты, только сейчас заметил, что я абсолютно голый. Одежда, оружие, вещмешок и бронь нашлись тут же, возле кровати. Все вещи были на месте, ничего не пропало. Аккуратно вычищено, постирано и приятно благоухает незнакомыми травами. Подхватив 'Тигра' и коготь и по-прежнему щеголяя в неглиже, аккуратно заглянул в окно. Пусто — окошко выходит на пустой пляж. Обыскав комнату и не найдя ничего полезного, кроме вороха женской одежды в шкафу, оделся и облачился в доспех.

Ничего не понимаю. Я же дрался с сиренами и меня должны были убить! Но я жив и, судя по внутренним и игровым часам, проспал почти сутки. Что само по себе странно — действие эффекта отключки при обнулении бодрости не должно длится

более 10 минут, а тут двадцать три часа с копейками.

Ладно, стоя на месте ответы сами по себе не найдутся. Осторожно приоткрыв дверь, так чтобы петли не скрипнули, выскочил на улицу и застыл. Меч выпал из задрожавших рук, ноги резко сделались ватными. Тартар Всемогущий, я попал в АД!

В то же время. Силанна Чистый Голос — Королева Лаертола[30].

По берегу в элегантном розовом вечернем платье шла, ослепительно красивая женщина в сопровождении десятка не менее прекрасных красоток. На ее голове красовалась диадема из кораллов, на руках и босых ногах были надеты витиеватые браслеты, прозрачная и невесомая шаль играла в одну ведомою ей игру с легким морским бризом. Королева сирен Силанна Чистый Голос. Сейчас ее думы и помыслы были связаны с одним разумным.

'Древние Боги, какая же все-таки удача, что я лично решила понаблюдать за действиями молодняка и успела вмешаться до того, как эти дурочки совершили необдуманный поступок. Подумать только — живой титан! Еще моя пра-пра-пра-прабабка была уверена, что титанов не осталось в этом мире. Да, что там говорить, до вчерашнего я сама так думала, а тут такая удача! Надо будет непременно вознести хвалу Древним.

Интересно он уже проснулся? По времени действие сна, который я на него наслала, должен уже закончиться. Титаны, конечно, хитрецы и на них не действуют наши чары, но королевский род не так прост и я рада, что ЭТО умение, ни смотря ни на что, передавалось из поколения в поколение. Боги, как же я не хотела его учить в свою бытность подростком. Убеждала мать и бабку, что оно бесполезно… хорошо, что оказалась неправа. А вот и домик моей дочери. И наша Надежда сидит на крыльце…

Ой, а что это с ним? Сидит, смотрит в одну точку и что-то бормочет про 'ад'. Кто бы еще сказал, что это такое? Хотя у меня же есть та несносная девчонка-дроу!'

— Миларинна, будь добра приведи ко мне деву из выводка Л'Хот. Кажется наш гость немного не в себе, может понадобиться ее помощь, — приказала сирена одной из своих спутниц.

— Слушаюсь, королева.

— Ноэнеррия, проследи за тем, чтобы мои подданные не заездили спутников нашего гостя. Все-таки девчонки молодые,

горячие. Будет неприятно, если они умрут от бессилия.

— Конечно Ваше Величество.

— И позови мою старшую дочь…

Там же. Крий.

— Элуна — стерва! Специально подсунула мне такое испытание! Это же надо было оказаться на острове, полным полуголых девиц и без конкурентов.

Первое, что я увидел, открыв дверь и выскочив наружу, это небольшая толпа полуголых девиц, которые играли в какую-то игру похожую на помесь пляжного волейбола с догонялками. Второе было осознание того, что эти девицы — сирены. Оказывается, на суше они обходятся вполне себе даже без рыбьих и змеиных хвостов. Крепкие, стройные, загорелые молодые тела с ласкающими взор округлостями в нужных местах… Когда нижний и спинной мозг представили картину 'Крий в раю', головной тут же начал кричать — 'Непреложный Обет'. И тут я понял, что это далеко не райские кущи, это — Ад, персональный филиал. Только вместо чертей и сковородок сотни, а может и тысячи, женщин.

Дохлые кролики, дохлые кролики…

— Позвольте отвлечь вас от раздумий, — голос незнакомки вывел меня из тягостных раздумий и прервал изничтожение тысяч воображаемых зверьков с ценным мехом и нежным мясом.

Женщина была красива. Смуглая кожа, очаровательные черты лица, большие глаза, длинные ресницы, точеная фигура, длинные, волнистые молочно-розовые волосы…Еще пара десятков кроликов ушла под воображаемый нож, прежде чем я смог ответить.

— Добрый день, прекрасная сирена, — произнес я, склоняясь в почтительном поклоне. Судя по свите эта дама — большая шишка в этих местах. Что нравилось и огорчало одновременно — отсутствие мужчин в окружении этой особы. Это еще ни о чем не говорило, но если я прав в своих догадках, то на острове едва ли наберется и десяток представителей сильного пола.

— Ваша красота подобна утренней заре. Простите мою невнимательность. Я так был поражен чуду спасения своей жизни, что был выбит из колеи. Мне хотелось бы встретить своего спасителя и отблагодарить его.

— Вы можете сделать это прямо сейчас. Это я остановила своих подданных и не позволила им убить вас и ваших спутников. Вашу лоханку отбуксировали прямо в бухту Жемчужин и лучшие специалисты моего народа уже приступили к ее починке. Команде

корабля была оказана необходимая медицинская помощь. Меня зовут Силанна Чистый Голос, я королева Лаертола и всех сирен Малабара.

— К вашим услугам, прекраснейшая из венценосных. Мое имя Крий. И я очень благодарен вам, Ваше Величество, за доброту и теплый прием. Чем я могу отблагодарить жемчужину морей за спасение?

— Можешь, титан. Войдем в дом и обговорим этот вопрос.

Сирена величественно прошла мимо меня внутрь хижины. Ничего не оставалось делать, как следовать за ней.

— Итак, — королева, устроившись в легком платяном кресле, жестом разрешила мне присесть, — Начну немного издалека. Мало кто знает, как наша раса поддерживает численность своей популяции. Есть несколько версий, которые в принципе имеют мало общего с правдой.

В большинстве своем люди и прочие разумные уверены, что у нас царит матриархат, и мы сами прячем наших мужчин, так как их рождается очень маленькое количество.

Меньшая часть считает, будто бы мы, как и некоторые пауки, после процесса оплодотворения убиваем самцов и съедаем их. Не скрою, в целях подержания конспирации, сирены сами причастны к распусканию таких слухов. Надеюсь, вам понятно, что раскрывать, кому бы то ни было информацию, которую я вам собираюсь поведать, не стоит?

— Безусловно, Ваше Величество. Но я до сих пор не понимаю, чем могу быть полезен.

— Терпение, юный титан, скоро узнаете. На чем я остановилась?.. Ах, да, третья версия звучит несколько дико для настоящих сирен, но между тем, имеет под собой неопровержимые свидетельства и наиболее близка к правде. Основывается она на том, что относительно недавно, всего каких-то пять-шесть тысяч лет назад, появился народ русалок. Они на самом деле наши дальние родственницы и родственники. Все дело в том, что тритоны, это один из подводных народов океана, дают устойчивое и жизнеспособное потомство в браке с сиренами. Как мальчиков, так и девочек. От такого союза появился новый народ — русалки. Особи этой новой расы лишились части способностей своих родителей, но вполне себе здравствуют. Они потеряли способности к магии Голоса и оборотничеству сирен и утратили возможность бесконечно долго существовать под водой, как тритоны.

Что они получили взамен? Устойчивые брачные отношения, возможность создать полноценную семью и покровительство Элуны. Я даже подозреваю, что дело не обошлось без ее

непосредственного участия. Как-никак до Падения титанов, оба наших народа выступали в одном союзе, и ничего подобного замечено не было.

Но я немного отвлеклась. Та вот, настоящие сирены продолжают свой род тем же путем, который указала нам Калиго-Заступница. Сирена может родить три раза за всю жизнь. При этом она должна не состоять в браке и партнеры должны быть разные. Не знаю, из-за чего Мать наложила такие ограничения, но подозреваю, что из-за нашего ветреного отца Понта. Как бы то ни было эти правила действуют очень давно, и не мне их менять.

— Ваше величество…

— Не перебивай, юноша. Я не закончила. История имеет продолжение.

— Весь во внимании.

— Как ты уже догадался, сирены рожают ТОЛЬКО девочек. Мальчиков у нас не может быть вообще. Такого не случалось за всю историю моего народа. А теперь я открою тебе тайну, почему мы сирены некогда выступали в одном альянсе с титанами, а не драконами. У драконов есть одна маленькая, но гадкая особенность — все дети, рожденные от них, становятся драконами. Я даже больше скажу, были свидетельства того, что представители других рас под действием их крови и маги становились драконами. Как ты понимаешь, нас не прельщало стать матерями драконов и исчезнуть, как народ, с лица мира. А то, что эти ящерицы заглядывались на наших дев — неопровержимый факт. Не раз и не два, пока мы не вступили в Альянс, они похищали наших сестер. Те из них, кто смог вернуться, рассказывали, что от союза сирен и драконов рождались очень сильные драконы воды.

С титанами же дело обстояло совершенно по-другому. Плодами любви наших народов были девочки-сирены. Очень сильные магессы. Союз ни с одним представителем других народов не давал такие впечатляющие результаты, как с титанами. К сожалению, титаны были истреблены, а вместе с ними исчезли и сильнейшие представительницы моего народа. Так я считала до сих пор.

— То есть вы предлагаете мне стать быком-производителем для всего народа сирен? — кажется, я начал понимать, во что вляпался.

— Нет, что ты, только для моих дочерей и внучек. У меня есть три дочери, которые уже успели дважды родить. Я хочу, что бы ты стал отцом для детей моих внучек и дочерей. Королевскому роду не нужны конкурентки.

— Твою дивизию, — мое лицо непроизвольно скривилось.

— Не беспокойся, — неправильно истолковала мою гримасу королева Лаертола, — Они все красавицы, как и я.

— Не в этом дело, Ваше Величество.

— Неужели ты венчан узами Эроса с этой несносной дроу?!

— Нет, королева, что вы, и в мыслях не было, — ладно, вру — в мыслях было, но только в мыслях!

— Тогда совсем не понимаю. Ты что импотент или голубятник?

— Эй-эй, что за грязные инсинуации и пошлые намеки! Ничего я не такой! Нормальный я, нормальный.

— Тогда совсем не понимаю.

— Видите ли, Ваше Величество…

— Мам, представляешь, Алиса показала нам с сестрами несколько новых моделей платьев. Теперь ни одна тварь не посмеет на празднике Мглы и Океана сказать, что мы не самые красивые. Ой, а это что за мужчина? Что он делает в твоем Домике Отдыха?

В дом ворвались две полуголые…феи? нимфы? богини? Великая Праматерь и сын ее Тартар! Я даже не знал с чем сравнить этих девушек. Если в одной, из-за пепельно-серого оттенка кожи, смутно угадывалась Алиса, то вторая, благодаря внешнему сходству, должна быть дочь королевы. И это мать двоих детей?! Какие же тогда у королевы сирен внучки?

— Дочь моя, что за манеры, — осадила девушку Силанна. Между тем, краем едва дышащего головного мозга я уловил неприкрытое удовольствие королевы от моей реакции на ее дочь, — Позволь представить тебе нашего гостя.

— Крий. Старший Судья Крий. Титан, — мой голос хрипел и отнюдь не от нехватки воды, — Рад знакомству, принцесса. Позвольте вашу ручку.

— Можно просто, Арабелла, — засмущалась девушка, протягивая мне руку для поцелуя.

Лучше бы она этого не делала, так как, вдохнув терпкий и сладкий одновременно аромат ее тела, мой предохранитель приказал долго жить и я 'поплыл'. Сонмы кроликов все как один согласились лечь под жертвенный нож, но не гарантировали нужного эффекта, намекая на то, что в данной ситуации они бессильны.

— Эй-эй, великий вождь, ты сейчас съешь ее, — донесся сквозь вату голос Алисы, — Вашество, он же изнасилует ее сейчас! Сделайте что-нибудь.

— Не мешай, дитя дроу. Природа все равно возьмет верх. Пойдем, мы здесь лишние.

Кажется, я только что сорвал те немногочисленные тряпочки-

полоски, что заменяли Арабелле одежду. Наши губы слились в долгом страстном поцелуе. Одна моя рука блуждала по спине сирены, а другая крепко прижимало горячее и податливое тело женщины в том районе, которое умные люди называют ягодицы.

— Вы что творите, дуры?! Крий! Командир, отставить!

— Не мешай им.

— Да вы ничего не понимаете! Он же дал Непреложный Обет, который засвидетельствовала сама Элуна!

'Хм-м, еще две горячие цыпы. Да, пожалуй, трех для начала хватит… Та серенькая с длинными ушками наверняка самая горячая из них. Вон, как руками машет и глазами стреляет… Блин, больно же!!!'

Вы атакованы дружественным игроком Алиса Рэйкс. ХП = 1352/1608.

— Ну, что Казанова недоделанный, пришел в себя?

— Мне… надо… на воздух, — промямлил, глотая ртом воздух. Не знаю, чем она меня так приложила, но спасибо ей за это. Мозги потихоньку начали приходить в порядок.

— А ты где сейчас? Оглянись! Пришлось стену тобой выносить.

— Уйди, а? Очень прошу, — не глядя на Алису и собирающуюся толпу, просипел я, — И их с собой забери.

— Ладно, только ты, будь добр, соберись уже. Если нужно прочистить мозги — иди, постучись головой об камни, или что вы там мужики делаете в подобных ситуациях. Все дамы, не толпимся, расходимся! Цирк уехал, клоун остался — обычное дело. Величества, давайте оставим этого кобеля подышать у моря. Может остатки мозгов найдет, если очень постарается.

— О боги, какой мужчина. Я хочу от него дочку, и точка!

— Белла…

— Алиса прочь с дороги и не мешай! Если тоже хочешь поучаствовать, то давай вместе его оприходуем. Я же видела, как ты на него смотрела, когда вас приволокли на остров…

— Хватит! — резкий окрик-приказ королевы заставил всех заткнуться, — Оставьте его одного. Все за мной. А ты, дроу, по дороге расскажешь мне, что за история с Обетом и Элуной. И ради твоего же блага, надеюсь, ты будешь так же убедительна и решительна, как минуту назад…

Они ушли. Хвала Бездне, ушли. Минут через десять я смог подняться. Мда, домику потребуется капремонт — одну из стен как корова языком слизала. На негнущихся ногах, полный раздражения, злости на себя и Элуну, снедаемый

нереализованной сексуальной энергией я поплелся по берегу в сторону от селения. Через некоторое время я уперся в какую-то скалу.

'Иди, постучись головой об камни' — вспомнились слова Алисы. Да, это именно то, что сейчас нужно — сорвать злость на бесчувственном куске базальта. Боль по максимуму! Н-на… Еще. еще. еще..

Поздравляем! Вы обучились уникальному расовому навыку 'Кулак любви Гарпа' уровень 1 (1/10). Описание: один из величайших арбитров-титанов 'Стальной кулак' Гарп, однажды оторванный врагами от ложа с любимой, остался без оружия. Сила его ярости и Воли была столь велика, что он поверг всех врагов, не прибегая к магии и мечу.

Навык игнорирует любую броню и защиты, включая божественные. Текущее значение урона = ДМГ (без оружия)*10. Ограничение: навык используется без оружия, срок действия 10 мин в сутки. Затраты Бодрости = 0.

Минут через двадцать работы камнедробильной машиной немного полегчало. Пожалуй, переночую я здесь. Ночи теплые, не замерзну. Завтра будет очень тяжелый день. День в аду…

ГЛАВА 18 'Картос'.

— И запомни, Шкипер, новое судно должно быть очень вместительным, но в то же время достаточно боеспособным, чтобы дать отпор любому, кто будет иметь наглость позариться на мое имущество.

— Да понял уже, командир. Ты уже который раз говоришь об этом. Будет тебе корабль, всем кораблям корабль. В Скайфоле еще остались мастера, способные удивить мир.

— Повторение — мать учения. Смотри, если разочаруешь — шкуру спущу. Не смогу сам, порошу Безликих помочь.

— Командир!

— Ладно, отчаливайте уже. И смотри не потеряй артефакт.

— С таким сопровождением мы мигом домчим до Скайфола.

— Крий, ты обещал! — это то самое 'сопровождение' напомнило о себе. Силанна была столь милостива, что мало того, что вручила амулет, который оградит мой бедующий корабль от нападений ее подданных, но и предоставила охрану 'Каракатицы'.

— Конечно, Арабелла. Через год встретимся, — придется, раз дал клятву Бездной. Не скажу, что это будет неприятно, но вот пятой точкой чувствую, что не просто.

Ничего не понятно? Ладно, вернемся на несколько дней назад к моменту второго разговора с королевой сирен…

Несколько дней назад. Остров Песни.

Ленивые волны накатывают на берег и откатываются, чтобы попробовать истончить сушу еще на пару песчинок. Снова и снова. Бесчисленное количество попыток. Пройдут годы, века, и этот клочок суши по имени остров Песни уйдет вниз. Уже сейчас видно, что прибрежная полоса уменьшилась метров на семьсот от первоначального состояния. А может случится обратное и маленький островок посреди океана превратится в большой. Станет центром большого и могучего государства, где будут развиты ремесла, науки, будут бегать и смеяться дети, жители будут работать, петь песни, веселиться. Будут жить…

— Привет, командир. Ну, ты как? Успокоил гормоны?

— Здравствуй, Алиса. Спасибо тебе за то, что вовремя остановила.

— Да, ладно, чего уж там. Когда еще выпадет возможность

безнаказанно кланлидера измордовать. Откровенно говоря, я думала, что ты сложишься от 'копья ветра'. Все-таки разница в уровнях у нас большая, а это мой самый сильный атакующий спел.

— Обошлось, — мы замолчали, погрузившись в свои мысли.

— Ты хотела посмотреть мои статы? Смотри, — я открыл для девушки полный доступ к личной информации.

— Да, силен, — через несколько минут произнесла дроу, — Корпорация помогла?

— Ты о чем?

— Почти все вторичные характеристики уникальны. Про непоколебимость я слышала, а вот Вера Древних и Доминирование для меня в новинку.

— Не знаю. Мне все равно. Специально я об этом их не просил, а как так получилось на самом деле, то если захочешь, могу рассказать как-нибудь.

— Но ты же со временем станешь неубиваемым! А как же заверения про баланс и прочее?

— Знаешь, есть древняя народная мудрость про то, что на каждую силу найдется другая сила, или хитрость. Все эти классы, расы — все это условности придуманные людьми и для людей. Если честно, я бы с удовольствием не жил бы здесь. Гулял бы сейчас с красивой девушкой где-нибудь по парку, спускался на дно моря или работал бы над интересным проектом. Да мало ли занятий можно придумать? Люди бегут в виртуал для того, чтобы скрыться от обыденности и не понимают насколько может быть прекрасен окружающий их мир. Я вроде свыкся с тем, что это мой новый дом, но все равно, нет-нет да и проскакивает, что это все понарошку. Не настоящее.

— Что-то тебя на философию потянуло. Ты что пил?

— Ну, вот так всегда, улыбнулся я краешком губ, — Чуть только мужчина начинает говорить на возвышенные темы, женщины делают вывод, что мужик пьян.

— Не правда, — слишком рьяно начала оправдываться Алиса, но увидев мою улыбку, смутилась и поняла, что я подшучиваю. — Ах, так — получай, коварный титан!

В меня полетели маленькие водяные капли не причиняющие урон, но довольно болезненные.

— Все мир-мир, сдаюсь на милость победительницы, — девушка улыбнулась, но тут же стала серьезной.

— Спасибо, Дима.

— За что? Это же я вроде должен тебя благодарить? — я действительно не понимал, за что она благодарит.

— Там, на корабле, когда сирены привели нас в чувство, на

мне висел баф 'жертвенная кровь титана'. Характеристики просто невероятные: +100 % к регенерации Борости, ХП и МП в течении трех часов. Потом я опросила парней и они подтвердили, что и у них то же он был. Ты спас нас. Спасибо.

— Да, ладно, я просто подумал, что выиграю для вас еще немного времени, — теперь уже настал мой черед залиться краской смущения, — Алиса, можно вопрос?

— Спрашивай. У нас вроде как день 'душа на распашку'.

— Что тебя держит в Барлионе? Зачем ты согласилась стать моим надзирателем? Карьера? Деньги? — на самом деле этот вопрос меня действительно очень волновал. Не смотря на наши вроде бы дружеские отношения, она мой куратор, и знать, что ею движет очень важно.

— А в то, что ты мне понравился с первой встречи не поверишь?

Я промолчал. 'Веришь — не веришь', это все слова. Мнения, мысли и суждения всегда субъективны. Люди потому и люди, а не роботы, что кроме разума руководствуются еще и эмоциями. 'Свет-тьма', 'добро-зло' это лишь слова и точка зрения по разные стороны баррикады.

— Если не хочешь отвечать, то…

— Пять лет назад, все началось пять лет назад, — девушка начала говорить таким голосом, что я моментально заткнулся и превратился в внимательного слушателя, — Выпускница военной академии права с красным дипломом Алиса Поликарпова прибыла по месту распределения в один из районных городков провинции Балканы. Отметившись у коменданта и получив приказ явиться утром по месту постоянной службы, я закинула свой маленький чемоданчик в комнату ведомственной гостиницы для приезжих офицеров и отправилась гулять по городу. Стоял чудесный летний вечер, прохожие улыбались, люди смеялись, а потом я увидела, как горит жилой дом. Вокруг собралась толпа зевак, огонь разгорался все быстрее и быстрее, а пожарных не было. Тут я увидела, как в окне на шестом этаже плачет маленькая девочка, и бросилась в огонь не раздумывая.

Алиса замолчала, видимо вновь переживая тот день. Кажется, я знаю, чем закончится этот рассказ.

— Ты спасла ее?

— Нет, она погибла, — однако, я поспешил с выводами, — Я все же не профессиональный спасатель, а жизнь не кино, где герои на руках выносят людей из пламени, ни разу не испугавшись и не испачкавшись. Я даже не дошла — потеряла сознание между четвертым и пятым этажом. Прибывшие пожарные вынесли меня, а врачи спасли жизнь. Ожоговое

поражение свыше 70 % участков тела, повреждение дыхательных путей и внутренних органов. Выжила чудом.

Десятки операций и через год я смогла самостоятельно передвигаться. Еще через год вернулась на службу. Стала государственным обвинителем. Преступники и коллеги боялись меня так, что даже писались в штаны при встрече. 'Мумия', 'Железная Маска', 'Страшила', 'Головешка' — это еще добрые клички. Однажды в зале суда меня испугался Главный судья провинции, с тех пор убрали с полевой работы и засунули в министерство. Год назад случайно попала на глаза Иванову, и вскоре меня перевели куратором в корпорацию. Две недели назад получила уведомление о признании не годной к дальнейшей действующей службе и предложение от Марченко перейти к нему и стать твоим куратором.

Так как в 'МБ' хорошо платят, и играю я уже давно, то, конечно же, согласилась. А что? Работа на дому, ходить никуда не надо. В современном мире еду, и прочие мелочи можно заказать через сеть. Родители умерли, близких родственников, как и парня, нет. Так что Барлиона — мой дом, а ты — работа и источник доходов.

— В чем-то наши судьбы похожи…

Мы еще немного молча посидели на берегу, вспоминая прошлую жизнь, но время даже в игре летит с неумолимой скоростью. Нас ждала Силанна и новая жизнь. Все будет хорошо, просто нужно в это верить…

Королева сирен дожидалась нас в том же самом домике, стену которого я вчера невольно проломил. Не знаю, как на Земле, но в Барлионе строители работают очень оперативно — домик успели починить и подкрасить.

— Здравствуйте, Ваше Величество, — стража пропустила внутрь только меня одного, — Надеюсь, вы в своем великодушии простите мою вчерашнюю выходку?

— Знаешь, титан, — а голос у нее действительно красивый. Вчера я не обратил на это внимание, но королева по праву могла говорить, что у нее чистый голос, — Это оказалось даже забавно. Давно я так не смеялась. Глупость, конечно, несусветная так подставиться, но ситуация получилась забавная. Я все это время думала, как поступить с тобой и придумала два решения нашей с тобой проблемы. Но прежде чем я озвучу их, хотелось бы выслушать твое мнение.

— Как понимаю, отказаться от планов усиления своего рода вы не желаете? — дождавшись утвердительного кивка, я продолжил, — В свою очередь оставаться на вашем острове более чем на год, не входит в мои планы. Давайте поступим следующим

образом..

В общем, мы сошлись на том, что я дал клятву Бездной. По истечении срока Непреложного Обета я вернусь на остров и выполню обязательства перед сиренами. Силанна в свою очередь выдала мне артефакт, позволяющий моему кораблю невозбранно путешествовать в водах подконтрольных ее народу. Так же она выдала охрану и сопровождение до ближайшего порта на землях Картоса, где должны были высадиться я с Алисой, и пообещала, что ее подданные приглядят за 'Каракатицей' до Скайфола.

Через два дня, когда закончился ремонт и погрузка припасов на 'Каракатицу', королева снова вызвала меня к себе и сделала еще одно предложение, от которого я не смог отказаться.

— Титан, ты говорил, что направляешься в Картос с дипломатической миссией, это правда? — сходу взяла быка за рога Силанна.

— Истинно, Ваше Величество. Я послан коннетаблем Великого герцогства Скайфолл сэром Годфри к императору Картоса с секретной миссией. Извините, но детали раскрыть не имею права.

— Мне не интересны чужие секреты. В последнее время морские охотники Картоса все чаще и чаще начали нападать на моих подданных. Пока безрезультатно, но это все дело времени. Нам хватает врагов в океане, что бы отвлекаться еще и на сушу. Но если потребуется, то мы полностью перекроем кислород и без того полуживой морской торговле Картоса, если и этого будет мало, то я опустошу все побережье Картоса. Вот держи эти свитки,

Королева сирен протянула два скрепленных многочисленными печатями свитка.

Доступно задание: 'Посол Лаертола'. Класс: редкое. Описание: доставьте послание сирен Лаертола императору Картоса. Награда за выполнение: вариативно (зависит от репутации с королевством Лаертол и королевой). Штраф за невыполнение: отношение со всеми фракциями сирен 'Вражда'.

— Могу я поинтересоваться, что в этих свитках? — спросил я, принимая задание и проверяя репутацию с сиренами острова и королевой в частности. Сухие цифры статистики порадовали: +500 репутации с сиренами Лаертола (неужели за красивые глаза?) и отношение королевы +50.

— В первом — твоя верительная грамота, а во втором мой ультиматум императору Картоса. На словах передай, если

нападения продолжаться, то сирены могут вспомнить о Нарбонне.

— Э-э, а что это?

— Центральный город одной из провинций темной империи. Был когда-то, пока мы его не разрушили вместе со всеми, кто укрылся за его стенами…

Не дожидаясь отплытия 'Каракатицы', мы нырнули под сень леса. К вечеру мы должны быть у пограничного форта Картоса.

— Ну, теперь-то ты расскажешь, как мы попадем к темному императору на прием?

Все это время я держал дроу в неведении относительно своих планов.

— На что-то же ты рассчитывал до получения той бумажки? Или нет?

— Значит так, — продираясь через бурелом и стараясь не сбить дыхание, отвечал я, — Про ту бумагу забудь. Вообще. Нигде и ни под каким предлогом даже не упоминай о ее существовании. У меня есть кое-что не менее ценное и весомое.

Мы вышли на какую-то тропинку, и идти стало намного легче. Видно было, что пользуются ей регулярно, но не так, чтобы часто. Трава успела прикрыть тропу, но не достаточно для тренированного и опытного глаза. Конечно, оставались вопросы безопасности ее использования, но по здравому размышлению решил рискнуть — так будет быстрее. Постоянно оглядываясь и прислушиваясь к звукам окружающего леса, я кратко пересказал историю своего появления в этом мире и об охранных грамотах выданных Вестником и Магистром.

– 'Блат' рулит, — проворчала девушка, — Беспрепятственный доступ в обе империи — ты полон сюрпризов. Что еще у тебя есть в заначке?

— Замри.

Я резко остановился. Впереди нас поджидала засада. Мы шумели, как слоны в брачный период, но зверье разбегалось во все стороны. Но не на этом участке. Птицы и мелкие зверьки старательно избегали того, что засело впереди. Идти прямо в руки к неизвестному врагу без разведки меня не прельщало. Как жаль, что у нас нет с собой никого, кто обладает скрытностью и хорошо прокачано маскировкой.

— Что там? — прямо в ухо громким шепотом задала вопрос Алиса.

— Не знаю, но лучше перебдеть, чем недобдеть. Стой здесь и жди команды, а я попробую обойти с фланга, — как раз заприметил достаточных размеров 'окно' в плотном переплетении лесной растительности, — У тебя есть что-нибудь из арсенала хилов?

— Обижаешь? Я что на дуру похожа? С моей-то раскачкой и не иметь хилок?

— Все время забываю, что ты телепортер, а не маг-дд. Все общения через чат.

Я нырнул в 'окно' и начал обходить по дуге возможное место засады. Алиса действительно имела довольно уникальную раскачку и набор характеристик. Во-первых, в отличие от меня, девушка, как и все обычные игроки, имела выбор основной специальности. Во-вторых, она имела огромный игровой опыт. Благодаря этому опыту она не выбрала специальность при создании персонажа, а прошла зубодробильную серию квестов, и в итоге стала волшебницей (не путать с магессой!) Хранителем Пути 138-го уровня.

Кто такие Хранители Пути? Одна из самых трудных в раскачке специальностей, но очень уважаемая. Это телепорт-мастеры. У игроков, выбравших эту специальность, никогда не будет запредельного демага, ловкости, силы… Зато у них океаны маны, точнее у правильных Хранителей океаны маны. Они единственные, кто может перекидывать массы войск из точки в точку, единственные, кто может делиться запасами своего бара МП с другими персонажами, единственные персонажи, кто может изучить ВСЕ! заклинания первого, второго и третьего Круга ВСЕХ! магических школ и направлений.

Что самое удивительное, если верить ее словам, перед тем, как она согласилась на предложение Марченко, девушка уже нашла выход на цепочку, которая вела к Скрибе. Зачем? Оказалось, что Скриба Когниция единственный Хранитель Малабара, которая смогла изучить заклинания пятого Круга, стать архимагом и построить телепорты на другие материки. Благодаря сложившимся обстоятельствам, Алиса имеет неплохие шансы на то, что бы перенять секреты бабушки Скрибы.

— Ну, что там? Мне уже надоело тут стоять и болтать неизвестно с кем.

— Не понял?

— Я подумала, что будет подозрительно, если мы замолчим, и не будем продолжать движение. Поэтому разыграла небольшой спектакль.

Тартар-Стиратель, надеюсь, она не напортачила. Оп-па, а это кто у нас тут такой на дереве сидит? Тварь походила на помесь шакала и носорога, имела внушительные размеры, ядовитую слюну и неплохие характеристики.

Серый Ужас Пограничья. Уровень 78. Класс: мест-босс. Раса: животные. Описание: Серый Ужас — это экспериментальная

разработка магов Картоса по созданию 'идеального солдата'. Эксперимент не удался и часть 'образцов', предварительно сожрав своих создателей, разбежалась по всему Пограничью. Свойство каждой конкретной особи уникальны.

— Алиса, подруга ты моя боевая, как ты смотришь на то, что бы вступить в схватку с сильным противником?

— Дроп пополам?

— Забываетесь, офицер. Дроп в клан, так как это будет клан-рейд.

— Блин, уболтал, чертяка. Но ты уж будь любезен, как кланлидер, помоги своему офицеру одеться нормально! Виданное ли дело — на постройку какого-то водоплавающего корыта КЛ отвалил НИПу два ляма золотом, а единственный офицер и соратник ходит в рванье.

Это она верно подметила — экипировка дроу была прямо скажем не ахти. Все вещи были бюджетными и не подымались выше 'редкое'. И два миллиона в виде векселя я действительно выписал Шкиперу. При этом поставил задачу начать строительство нового корабля. Даже, если дело с новым герцогом императора не срастется, то у меня будет лучший кораблик в этих водах и я просто завалю контрабандой обе империи. Ну, как завалю. попробую.

— Значит так, офицер, тактика такая…

Удар, еще удар, блок. разрыв дистанции, блок, блок, выпад когтем…

Персонаж Алиса Рэйкс использовал на вас малое исцеляющее заклятие: ХП +150…

'!Блин, надо будет отключить все эти сообщения как и те, которые сообщали об нанесенном и полученном уроне. Реально мешают!'

Выпад, блок, поворот, ударная волна Воли, копье льда, разворот, взмах меча…

Внимание! Действие боевой трансформации 'Силач' закончится через… ХП = 326/1608…

Резак Воли, Резак тигра…

'Да, заставила эта тварь нас поволноваться. Очень уж сильные у нее были заклинания. Пришлось все ловить своей шкурой и ждать пока у мутанта МП не закончится, так как у Алисы не защита, а одно название. Блин, вот как на платья тратиться — это, пожалуйста, а прикупить нормальную бронь — религия не

позволяет…

Копье льда, иглы льда, копье Воли. прыгать собралась? Думаешь, что я опять уклонюсь? А хрен тебе!

— А-би-и-ис!!! А-а-а-а-а!!! — мы встретились в прыжке, я и жертва неудачного евгенического эксперимента.

Хрясь! Мы спутанным и переплетенным клубком падаем на землю. 'Тигр' выпал из руки при ударе, да он уже и не нужен — одна лапа твари перебита, и теперь монстр пытается достать меня клыками, что торчат из распахнутой и жутко воняющей пасти. Вгоняю жезл-коготь прямо в небо. Все, бой закончен. Она этого еще не понимает и упрямо лезет вперед, но бой завершен. Вот мои глаза оказываются на одном уровне с глазами монстра. Нет, разума в них нет ни на йоту — тупой, но сильный монстр.

— Тебе, Бездна, во славу и мощь, — шепчу окрававленными губами и в тот же миг чувствую, как давление тела монстра исчезло.

Поздравляем! Вы убили мест-босса Серый Ужас Пограничья! Получен опыт…Получен уровень: +2. Получены улучшения характеристик…Получены предметы…Получены очки клана…

Обновлено достижение 'Круче нас только…' 1 уровня (до следующего уровня — 1 убийство босса)…

Получено достижение 'Охотник-коллекционер' 1 уровня (1/10). Награда: скидка 5 % у торговцев НПС.

Совсем неплохо нападало. Три шмотки ранга 'необычное' для ловкачей, почти три тысячи золотом и бирка с номером.

Идентификационный номер объекта Серый Ужас?785-Д/45. Класс: памятный предмет. Описание: ученые Картоса присваивали своим подопытным личные номера. После завершения эксперимента неудачей, существ с такими бирками находят по всей территории материка Малабар. Данный знак является статусным предметом, дающий определенные преференции у торговцев-НПС. В случае нужды, его можно обменять в Гильдии Охотников на звонкую монету.

Вот за эту безделушку и получил новое достижение.

— А не плохо мы его разделали. Есть что-нибудь интересное? — торчавшая в кустах Алиса, выбралась из зарослей орешника.

— Есть, но не про нашу честь. Золото и вещи я попридержу у себя, а то пропадут потом ненароком.

— Вредный, ты. Что бы ты делал без моих бафов?

— Кстати, — я резко обернулся к дроу и изобразил ухмылку 'а-ля злодей', — Вот скажи мне, почему в драке с тем пиратом, ты не пробафала меня как сейчас? Как ты там говорила? 'Я же развивалась в стихиальную волшебницу-универсала'. Врунья!

— Крий, подожди, — начала оправдываться девушка, — Я действительно не верила в твою победу и готовилась сама вмешаться в вашу драку. Даже свиток воскрешения уже подготовила. Кто же знал, что ты таким монстром окажешься. Зато теперь знаешь, что все мои боевые заклинания относятся к воздушной стихии. И я довольно неплохой бафер. Конечно не специализированный, но основная масса бафов второго уровня теперь у тебя будет. На 150-м уровне смогу изучать третий Круг. Если КЛ будет думать головой, то выделит бедной девушке несколько сотен тысяч золотом для покупки необходимых заклинаний и навыков.

— Стоп-стоп! Откуда такая астрономическая и неточная сумма?

— Ну, ты же не хочешь получить ширпотреб? А хорошие заклинания денег стоят.

— Так, решим этот вопрос позже, — увильнул от ответа. Женщинам только дай залезть в кошелек — фиг ты потом что в нем найдешь! — У нас три часа до заката солнца, надо бы успеть добраться до форта.

К счастью, никаких других монстров нам больше не встретилось, и мы благополучно успели до заката. Форт Картоса при первом рассмотрении не впечатлял. Рассмотрев его более пристально вблизи, он перестал нравиться еще больше.

Неряшливый деревянный частокол, бревна во многих местах прогнили и оплыли, в трех местах, в обозримом пространстве, вообще зияла прорехами ничем не залатанных дыр. В каждую из них можно было верхом на насороге проехать, не говоря уже про то, что бы незаметно прокрасться. Ворота были настолько шаткие и ветхие, что перекосились в створках. Когда они открывались в последний раз — одним богам ведомо. Флаг темной империи — золотая трехзубая корона в золотом круге на черном фоне — безвольной и грязной тряпкой свисал над подделкой под надвратную башню.

Все это великолепие охранялось аж двумя! часовыми-орками. Даже подойдя в упор, они нас не заметили. Алиса, попробовала докричаться до горе-вояк, благо то же владела языком темной империи, но все попытки были тщетны.

— Что делать будем? Эти чурбаны то ли дрыхнут, упившись в усмерть, то ли полностью лишены слуха.

— У тебя есть заклинания иллюзии?

— Да, а что? Посетила очередная гениальная идея?

— Видела когда-нибудь темного Магистра?

— Пару раз, да и то мельком. Было пару заданий от жриц ЛХот.

— Подробности потом. Навешивай на меня иллюзию Магистра, на себя Жрицы и начнем концерт.

— Как бы все это боком не вышло, — проворчала девушка, но всеже просьбу выполниола выполнила.

Прикинув расстояние, и аккуратно прицелившись, я выпустил серию заклинаний в места крепления ворот.

— И какой должен быть результат, — с нескрываемым любопытством в голосе спросила Алиса.

— Подожди…, — ворота с протяжным скрипом наклонились и рухнули на землю, — минуточку.

Поднявшиеся клубы пыли на несколько минут полностью закрыли обзор. Когда она рассеялась, нам предстала картина Репина 'Не ждали'. Орки-дозорные сидели на пятой точке, удивленно хлопали глазами и негоромко переругивались.

— Блин, говорил же тебе — сходи в сотрир. Обожрался фасоли на обед и пердел весь день. Что мы теперь лейтенанту скажем?

— Ты сожрал не меньше моего, — возмутился напарник, — И потом, кто из нас предложил это соревнование? У кого пук звучнее получится?

— Да, точно. Слушай, так я получается выиграл? Моя же очередь была. Гони золотой.

— Держи карман шире. Ты только тужился, а родить ничего кроме шептуна не смог.

— Но отчего-то ж ворота рухнули? Ой, а чагось это у меня в штанах так тепло и воняет как с выгребной ямы?

Алиса уже ржала во весь голос, да так, что потеряла концентрацию и наведенные на нас мороки исчезли — все равно ничего из моей идеи не вышло. Однако, запошок до катился и до нас. Про выгребную яму орк точно подметил. Может быть даже преуменьшил качество амбре. Кстати, из форта так никто и не высунулся, что в немалой степени свидетельствовало о качестве солдат этого гарнизона и его командире в частности.

— Хм, уважаемые, я конечно дико извиняюсь, но может, уделите нам чуточку своего драгоценного времени.

— Гмых, гляди — они разговаривают. Говорил же, что кто-то внизу кричит.

— Не Жмых, не могет такогось быть. Наверняка мухоморная наливка бракованная. Призраки не могут говорить. Тем паче еще

день на дворе, — ответил 'вонючка'.

Так пора прекращать этот балаган. Боевая трансформация 'силач'.

— Встать! Р-р-няйсь! Смир-рно! — нет, все же их когда-то все же учили строевой. От моего командного рыка подорвались оба орка, и, выпятив объемные пивные животы, попытались встать по стойке 'смирно'.

— Рядовой Гмых, — в ответ молчание. И только тяжелое сопение и выкаченные, как у камбалы, глаза свидетельствовали, что дозорные все еще живы.

— Рядовой Гмых, что нужно отвечать старшему по званию, когда он к тебе обращается?

— Я! Ваше высокородие! — эк, его пробрало — сразу в командоры записал. Не будем разачаровывать.

— Разрешаю покинуть пост и справить нужду.

— Разрешите исполнять?! — я небрежно взмахнул рукой, и источник амбре скрылся за развалинами ворот.

— Капрал Жмых, — в отличие от первого орка, у этого на рукаве было нечто вроде шеврона, — Доложите начальнику гарнизона, что прибыл Чрезвычайный и Полномочный Ревизор. И что бы стрелой туда и обратно.

— Ваше высокородие, ни как не возможно! — морда этого вояки от натуги из зеленой стала пунцово-красной, — Барин еще с утра ужрамшись.

— Кажется, кто-то захотел прогуляться в рейд на Анхурс? Или не мучаться долго и отдать тебя с твоим лейтенантом на опыты капиану Рэйкс?

Алиса-умничка, тут же высунулась из-за моей спины и неспешной походкой направилась к застывшему столбом орку. При этом по ее руке забегали разряды молний, а на плесах примостился ярко-желтый питон. Завидев такую картину, капрала как ветром сдуло вслед ранее убежавшему товарищу.

— Это и есть твой великий план, командир? — спросила дроу, разворачиваясь ко мне и развеивая иллюзию, — Ну, вернутся они сейчас и тут же догадаются проверить наши бумаги. Да даже, доступную инфу считать хоть один, но догадается.

— Все нормуль, я таких гарнизонов из глубинки навидался, будь здоров. Эти относительно трезвые потому что проигрались. Остальные или шляются где-то или дрыхнут вповалку. Толку здесь все равно не добиться. Ты лучше скажи как у тебя с правописанием эскеро?

— В пределах трех классов церковно-приходской, — с подозрением ответила Алиса.

— Мда, а как же заветы дедушки ленина? Ладно, думаю,

твоих знаний будет достаточно. В конце коцов, не думаю, что тут окажутся гении правописания. Бери чернила, мумагу и набросай текст подорожной.

— А что писать то? — девушка без возражений достала походный письменный набор и, используя мою спину в качестве доски, приготовилась писать.

— Да стандартную чушь. 'Сей путевой лист выдан, вольным жителям Крию и Алисе Рэйкс, которые в туристических и ознакомительных целях путешествуют по землям империи Картос'.

— По землям империи Картос…Все, написала. Дальше что?

— Ну, раз наших бравых орков еще не видно, то двигаемся внутрь. Как раз трансформация спала.

Внутренние здания крепости имели еще более обшарпанный и убитый вид, чем частокол. Мои предположения оправдались на все двести процентов. Солдаты, такие же орки, мало того, что были пьяны, так еще и лежали вповалку в грязи, пыли, собственных испражнениях и нечистотах. Гмых, старательно стаскивал и укладывал их штабелем к сараю, что, по всей видимости, заменял казарму. Жмых же с увлечением пытался привести в чувство субтильного гоблина, макая оного в бадью с водой. Гоблин матерился, кусался, плевался чем-то ядовитым, но ни в какую не желал покидать обятья Морфея и Бахуса.

— Так, капрал, отставить приведение в чувство этого быдла. Рядовой, вы тоже бросайте эти полена.

Солдаты с большим облегчением бросили свое занятия и с опаской приблизились к нам и встали по стойке 'смирно'.

— Слушаем меня и отвечаем на вопросы. Кратко и по существу. Не слышу ответа.

— Так точно, Ваше высокородие! — гаркнули молодцы.

— Наш милостивый император, да продлится Его правление и мунует чаша с ядом. Рядовой гмых, как зовут нашего императора?

— Шваркомпунд Х, да не попадет ему в задницу эльфийская стрела!

— Молодец, помнишь еще как императора зовут. На чем я остановился? Ах, да. Наш темный император Шваркомпунд доверил мне, мастеру-фортификатору, произвести ревизию всех пограничных крепостей. Проверяя, одну из них на границе с Малабаром, да низвергнутся они в Тьму, мой отряд попал в засаду бессмертных прихвостней Света. Доблестные гвардейцы дали нам с капитаном рэйкс время на открытие телепорта. К несчастью, прыгать пришлось по 'слепым' координатам. Попав в эти места, на нас тут же было совершено нападение Серым

Ужасом. Ладно, о покойнике ничего говорить плохого не буду, но это нападение было в зоне ответственности форта! Что можете сказать в свое оправдание?

— Не виноватые мы, — заскулили орки.

— Еще скажите, что он сам пришол. Ладно, это не вашего ума дело. Читать умеете, воины?

— Не сподобились, Ваше высокородие. Где уж нам, извергам.

— Но печать и подпись императора хоть разберете? Вот глядите, — я достал охранную грамоту Картоса, где внизу действительно красовались печать и подпись темного императора. При виде столь грозной бумаги, вояки вообще дышать перестали и смотрели на меня чуть ли не с благоговением. — Сей документ подтверждает мои полномочия. Так как помощь оказать вы не можете, то хотя бы сообщите куда нас занесло.

— Форт 'Лютик'. Провинция Массагет.

— Хм, капитан он у нас, когда по плану стоял?

— Четвертая декада следующего месяца, господин кригкомиссар[31], — Алиса явно наслаждалась происходящим шоу, а вот орков чуть кондратий не хватил, когда они услышали мое вымышленное звание.

— Плохо. Придется менять весь график…Что с этими делать будем? Сразу на кол, или пусть помучаются?

Лица орков обрели синюшную бледность от такой перспективы. Они с надеждой и мольбой в глазах уставились на Алису, какбы прося помиловать их.

— Полно, господин кригкомиссар, пусть этими солдатами занимается местное начальство. А этих двоих, я наоборот поощрила бы и перевела куда-нибудь поближе к столице. Как-никак единственные, кто должным образом несет службу.

Орки уже мысленно отправившиеся в Серые Пределы, после этих слов дроу, гордо приосанились и уже мечтали о столичной жизни.

— Ладно, считайте, что вам сегодня повезло, и благодарите леди Рэйкс.

— Рады стараться Ваши Высокоблагородия! — льстецы решили и к Алисе подмазаться.

— Так как оставаться в этом клоповнике у меня нет никакого желания, быстро тащите сюда карту лейтенанта. Капитан Рэйкс скопирует ее и мы отправимся в этот самый Массагет.

— Алиса, ты сможешь нас портнуть отсюда?

— Блин, а предупредить слабо? Я же еще почти ничего не умею. Максимум километров на 160.

— Да хоть на десять, лишь бы смотаться отсюда!

— Попробую, если карта будет нормальная. Кстати, классная идея. Я бы не догадалась.

— На том и стоим. Ты только потом не забудь мне копию сделать, а то я еще в картографии не силен. Боюсь, копирование в моем исполнении может на долго затянуться.

— Ну, если хорошо поросишь, то так и быть.

От усердия и открывающихся перспектив, эти два брата-акробата притащили самого гоблина и прямо на наших глазах выпотрошили его. Пока Алиса переносила карту лейта и его подчиненных на свою, я склонился над грудой вещей и нгайдя печать быстро проставил оттиски на липовую подорожную и парочку пустых листов про запас.

— Как успехи?

— Не мешай. Кажется, нам привалила неслыханная удача. Этот гоблин был гвардейцем самого императора и побывал он в куче интерестных мест. Да и эти оболтусы то же успели свет повидать.

— Ладно, занимайся. Раз такое дело, то я тогда более пристально пороюсь в его вещах.

Да, видно старушка Фортуна сегодня была действительно на нашей стороне.

Получен предмет 'Ожерелье темного гвардейца'. Класс: редкое, бижутерия. Описание: темный император не скупится на экипировку своей гвардии и снаряжает ее только качественными вещами. ФДФ = 50, МДФ = 50, СИЛ + 250, ВЫН + 250, ИНТ + 50, ЛВК + 30. Ограничение: уровень 50.

Неплохо снабжает свою гвардию Шваркомпунд. Совсем неплохо. Пожалуй, прихватизирую я эту висильку себе на вырост. А это что за бумаги?

Получены предметы 'Долговая расиска темного гвардейца Уорена Диф Баффета', 'Долговая расиска 'Кармода Вайс Зетра'…

В общей сложности пятьдесят шесть векселей от гвардейцев Его Темного императорского Величества. Суммы стояли от сотни золотых, до сотни тысяч — гвардия всегда жила на широкую ногу. Теперь поятно, почему этот коротышка оказался в такой тьмутаракани — его попросту выперли прочь из столицы. Не думаю, что у половины из тех, чьи расписки так бережно хранил у себя гоблин, имелось желание возвращать долг. Интересно, каким образом этот коротышка смог заполучить такие суммы. Ну-ка, что у него в карманах?

Получен предмет 'Игральные кости Локи'. Класс: божественный артефакт. Описание: бог Лжи и Обмана Локи никогда не играл по правилам, но на всякую хитрую рожу находится еще более хитрая. Эти кости у него выиграл бог пьянства и обжорства Бахус и отдал в награду одному из Мастеров-воров. Кости Локи всегда выкидывают результат, загаданный владельцем. Сломать, украсть — не возможно. Занимают одну ячейку инвентаря.

Внимание достижение 'Любимчик богов' 1 уровня обновлено (до следующего уровня собрать 7/10 божественных артефактов).

— Ну что вы там копаетесь, капитан? Я не собираюсь ночевать в этой дыре.

— Все готово, господин Крий! — и тут же в чат, — Нам повезло, что карты оказались очень подробными. Попробую закинуть нас к самому Массагету.

Алиса начала чтение заклинания активации портала, а я обратился к оркам.

— Значит так, орлы. Несмотря на первое впечатление, вы оказали империи большую услугу. Когда эти продрыхнуться вам не обязательно рассказывать им о нашем визите. С ними разберуться подчиненные из ведомства моего приятеля герцога дю Плесси, — при этих словах солдаты ощутимо сбледнули с лица, так что я поспешил их успокоить, — Благодарите императора и мое хорошее настроение, что вам не грозит участь этих пьяниц.

— Так точно, Ваше высокородие!

— Готово, — рядом с Алисой появилась синяя рамка портала в который она тут же шагнула.

— Смотрите у меня, — я погрозил этим наивным детям степи кулаком и проследовал за дроу. Вывалившись по ту сторону портала, мы оказались на какой-то площади прямо напротив заведения с незатейливым названием 'Три поросенка'.

— Добро пожаловать в Массагет, — Алиса с любопытством туриста рассматривала окружающую обстановку и шарахнувшихся от нас немногочисленных прохожих.

— Миледи, предлагаю посетить находящееся перед нами заведение и отпраздновать наш первый день в Обители Ужаса и Тьмы — Картосе. Думаю, местная кухня способна нас удивить.

— О, сударь, несомненно, вы правы. Пожалуй, я воспользуюсь вашим предложением.

КОНЕЦ 1-й книги.

notes

Примечания

1

Силы Правопорядка Земли — после Объединения так официально была переименована полиция.

2

радужный приоритет — максимальный приоритет выполнения принятый в корпорации, означающий, что сие делается по приказу гендиректора и во исполнение поручения Правительства Объединенной Земли.

3

Медицинская Капсула? Специального Назначения? Предельной Комфортности?.

4

Если вы читаете эту сноску сразу же по прочтении, то вы и есть этот самый 'noob' (англ.) — новичок;

5

Damage Per Second (англ.) — урон в секунду. Зависит от скорости атаки, силы и еще огромного количества модификаторов. Любимое дело всех ДДшников — высчитать свой ДПС и тыкать им в нос другим игрокам.

6

Неигровой персонаж (НПС, он же непись) англ. Non-Player Character (NPC) — персонаж, управляемый программой. Могут быть дружественными, нейтральными и враждебными. Неигровые персонажи служат важным средством создания игровой атмосферы, мотивируют игроков совершать те или иные действия и являются основным источником информации об игровом мире и сюжете игры. Если вы читаете и ЭТУ сноску сразу после ее обнаружения, то тогда вы точно попадаете под первую сноску. Не обижайтесь, факты говорят за себя.

для игроков 1 го уровня не действует ограничение по времени возрождения. Дебаф 'множественная смерть' накладывается в случае смерти в течение 10 мин. после возрождения.

8

в хитросплетении связей 'кто? где? с кем? кого?' в древнегреческой мифологии без литра водки точно не разобраться.

9

приняв на грудь еще по сто грамм, определяем, что Афина внучка Эреба и Никты. Читатель! Не парься! Запоминать инфу про богов не обязательно, всегда можно заложить закладку, или открыть Википедию.

10

Данные почерпнуты из программы 'Выжить любой ценой' Беара Гриллса.

11

Мэри Сью (МС) — принятое обозначение персонажа, которого автор наделил гипертрофированными способностями. Автор произведения, как правило, ассоциирует себя со своей 'Мэри Сью'. Создание таких персонажей обычно считается плохим тоном.

12

Д'Дос — игра слов — DoS-атака (атака типа 'отказ в обслуживании', от англ. Denial of Service) — атака на вычислительную систему с целью довести её до отказа, то есть, создание таких условий, при которых легальные (правомерные) пользователи системы не могут получить доступ к предоставляемым системным ресурсам (серверам), либо этот доступ затруднён.

13

AoE — Area of Effect это понятие, обозначающее воздействие по площади.

далее будут использоваться следующие понятия: ДМГ — физический урон, МДМГ — магический урон, ФДФ — физическая защита, МДФ — магическая защита.

15

Рейд Босс (далее — РБ) персонаж в компьютерных играх, особо сильный или редкий противник героев игры. Внешне MMORPG-боссы могут выделяться своими размерами и наличием свиты (мобов, сопровождающих их и вступающих в бой вместе с ними). Убийство босса необходимо для прохождения некоторых квестов (питбосс), получения вещей или их ингредиентов, которые невозможно добыть иным путём (рейдбосс), иногда просто для дальнейшего продвижения по подземелью. Обычно это задача непосильна для одного игрока и требует сбора группы, включающей танка, хилера (хилеров) и ДД, возможно также участие дебаффера. Некоторые боссы, например, Король-Лич в World of Warcraft, или Генерал из гробницы в Perfect World, становятся популярными персонажами околоигрового фольклора.

Как правило, босса отличают:

— повышенное количество очков жизни и магии;

— более сильный урон;

— наличие AoE навыков и иммунитет к некоторым умениям игроков (паралич, отбрасывание и т. п.).

16

Гейм-Мастер (далее ГМ) — это мнимый персонаж. За него могут играть только администраторы и модераторы. ГМ не может описывать действия другого персонажа, быть в облике одного из реальных игроков. За него можно играть только мнимым персонажем, т. е. отыгрывать действия существующего персонажа запрещено.

17

Утгур Нокзам (гном. Uthur - демон, Nokzam - битва) -Демон Битвы.

18

Тануки Хитокири - в вольном авторском переводе с японского 'енот, который режет людей'.

Тануки - традиционные японские звери-оборотни, символизирующие счастье и благополучие. Обычно описываются в виде енотовидных собак. Второй по популярности зверь-оборотень (первый - кицунэ). В отличие от кицунэ, образ тануки практически лишен негативной окраски. Считается, что тануки - большие любители сакэ.

'Хитокири' - дословно означает 'тот, кто режет людей' - общее название четырёх наёмных убийц, действовавших в Японии в конце периода Эдо.

от лат. Scribo-пишу, cognition-познание

ἄβυσσος (греч., транскрипц. 'Аби(ы)ссос') - пропасть, бездна.

21

Алиса Рэйкс - так звали один из прообразов главной героини сказки Льиса Кэррола 'Алиса в Зазеркалье'.

22

Рух или птица-слон — в средневековом арабском фольклоре огромная (как правило, белая) птица размером с остров, способная уносить в своих когтях и пожирать слонов и каркаданнов. На Ближнем Востоке её ареалом обычно считались пределы Китая, а в самом Китае — Мадагаскар и прилегающие к нему острова.

23

Эдвард Энглунд - пират. Флаг Энглунда считается первым, у которого кости были скрещены под черепом, послужил основой для классического 'Веселого Роджера'. В целях сюжета, автор придумал 'Раздачу Энглунда'.

прообраз - Арман Жан дю Плесси, герцог де Ришельё.

25

BFG (big fucking gun) - ну ОЧЕНЬ мощная пушка в игре Doom.

26

Шкипер (англ. skipper - 'капитан' от англосаксонского scip, нидерл. schipper от schip - 'судно, корабль'), у бриттоамериканцев титул капитана торгфлота.

так зовут персонажей м/ф 'Пингвины из Мадагаскара'.

28

песня из м/ф One Piece

29

песня 'Сирена' А.Малинина

30

Лаертол (эльф. Laer-песня, Tol-остров) Остров Песни.

31

Кригскомиссар — категория должностей военных чиновников в русской армии. Ведали снабжением войск, управлений и заведений деньгами, обмундированием, снаряжением, ручным оружием, обозным и лагерным снаряжением, госпиталями и др. Звание это установлено Петром I в 1711 г. регламентом кригскомиссариата и просуществовало до 1864 г.